

RETRO
SILENT HILL
EL ORIGEN DEL HORROR
25 AÑOS DE DONKEY KONG COUNTRY
RIEKO KODAMA
LA HISTORIA DE UNA PIONERA
HOBBY CONSOLAS
Nº 332
PÓSTER DOBLE
REGALAMOS
3 JUEGOS
LA LEGO PELÍCULA 2: EL VIDEOJUEGO
HOBBY PREMIOS 2019
¡Los mejores del año!
REPORTAJE
EL ESTILO SOULS
Una fórmula que todos quieren replicar
YA LO HEMOS JUGADO
SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE
La muerte te aguarda en el Japón feudal
REPORTAJE
SAGAS VS NUEVOS JUEGOS
¿Condenados a jugar siempre a lo mismo?
REPORTAJE
¿UN FUTURO SIN CONSOLAS?
EL STREAMING CAMBIARÁ LAS REGLAS DEL JUEGO
ANALIZADOS
KINGDOM HEARTS III
METRO EXODUS
FAR CRY: NEW DAWN
CRACKDOWN 3
ACE COMBAT 7
AVANCES
DEVIL MAY CRY 5
THE DIVISION 2
DEAD OR ALIVE 6...

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

EL RETORNO DE POKÉMON

• RECORDAMOS POKÉMON AMARILLO
• SUS HEREDEROS LLEGAN A SWITCH: POKÉMON: LET'S GO, PIKACHU! / EEVEE!

SPACE INVADERS

40 AÑOS MATANDO MARCIANITOS

TOMOHIRO NISHIKADO NOS CUENTA CÓMO CREÓ EL FENÓMENO QUE ENAMORÓ A MILLONES DE JUGADORES

LA HISTORIA DE SNK

ÉXITOS Y FRACASOS DE LA MÍTICA COMPAÑÍA JAPONESA

EL RESCATE DE EL FIN DEL TIEMPO

ASÍ SE RECUPERÓ UNO DE LOS TESOROS PERDIDOS DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

LA RECREATIVA DE GAELCO Y ZIGURAT QUE ARRASÓ EN TODO EL PLANETA

ADEMÁS

FALLOUT • RAIDEN • GYNOUG • PUNKIS DE AKÍ • R-TYPE II • NARC • STORMLORD • 1943 • THE EIDOLON

Nº 26 PRECIO 6,95 €



Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer



EDITORIAL



Cuando todo se mueve tanto, da que pensar

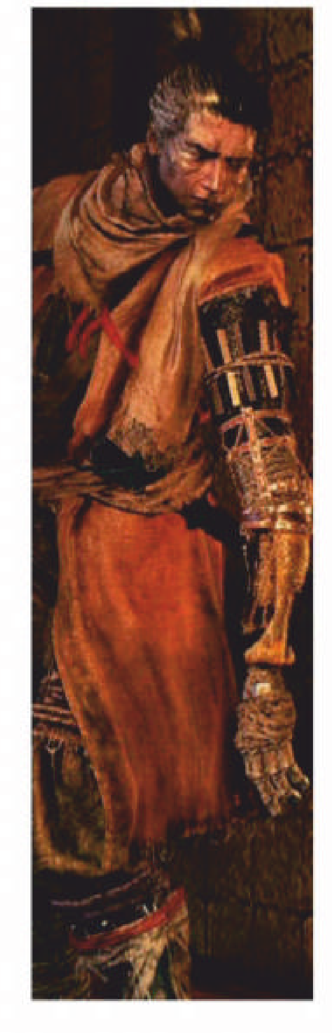
SONIA HERRANZ

Directora
de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Como ya comprobasteis el mes pasado, hemos empezado 2019 subiendo el precio de la revista: 49 céntimos que nos van a permitir estar en los quioscos todos los meses. Algunos nos habéis preguntado por esta subida, y la explicación es sencilla: todo sube. Los costes de producción han aumentado debido al incremento del precio del papel y de los combustibles, que encarecen la distribución. La bajada de los ingresos publicitarios no nos ha permitido absorber estos gastos extra. Son sólo 6 € al año. Y siempre podéis suscribiros: os saldrá más barato (45 €, frente a 47,88 €) y recibiréis un regalo. La buena noticia es que, gracias a vuestro apoyo, podremos seguir aquí puntualmente, con el compromiso de no bajar la calidad de esta revista, única en el mercado.

Este mes, por ejemplo, queremos mostraros algunas de las tendencias de esta industria, que últimamente se mueve en muchas direcciones. Para empezar, el juego en streaming, el "Netflix de los videojuegos", cada vez está más cerca de convertirse en una realidad. Espero que os guste el reportaje,



aunque os aviso que da un poco de miedito... ¿Terminaremos jugando sin consolas? No os perdáis el artículo que compara las nuevas IP con las franquicias clásicas. Podría parecer que cada vez va a ser más difícil probar algo nuevo creado con un gran presupuesto, pero ahí tenéis *Sekiro* o *Anthem*... Y, hablando de *Anthem* o, mejor, de Electronic Arts, ¿qué opináis del exitazo de *Apex Legends*? Vuelve a poner en la picota a las aventuras para un jugador, que se podría pensar que tienen los días contados... si no fuera por el éxito de juegos como *Resident Evil 2 o Kingdom Hearts III*. Y, ya puestos a haceros pensar, quedaos con estos datos, extraídos del Libro Blanco del DEV 2018: el "mobile" es el segmento que más ingresos genera a nivel global y el negocio digital, la principal fuente de ingresos. O sea, los juegos de móviles son muy rentables y cada vez se vende más en digital. ¿Os sorprende que Nintendo anuncie otro juego para móviles? ¿Os he hecho pensar un poquito? Me alegro: espero que, en las siguientes páginas, encontréis argumentos para sacar vuestras propias conclusiones.

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Forman parte del juego, pero este mes, más que nunca, maldigo los embargos de publicación. Por un margen de sólo unos días, no podemos contar en este número de la revista "algo" que me parece un notición. Mis labios están sellados, no sea que me lleven a juicio, pero sí que os remitiré al 28 de febrero. Merecerá la pena.

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe

Vaya arranque de año llevamos. A los *Resident Evil 2* y *Kingdom Hearts III* de enero, se suman ahora *Metro Exodus, Far Cry: New Dawn, Crackdown 3*... y eso sin contar los juegos descargables "pequeños", como *Wargroove*, con el que tengo una inexplicable "agarrada". Y marzo tampoco afloja...

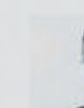
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Metro Exodus es un juego extraordinario, en el sentido literal: un shooter con fases de sigilo, supervivencia y exploración en entornos abiertos, en el que la narrativa es lo primero. ¡Y sin multijugador! 4A Games y Deep Silver han elevado esta saga a la altura de grandes FPS "de los que ya no se hacen".

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección (web)

Percibo *Crackdown 3* como una especie de pizza de anchoas. Puede que, en un primer vistazo, no sea lo más bonito del mundo; puede que, al probarlo, te espante. Pero, si entras por el aro, te encantará. Personalmente, llevaba años esperándolo. No me ha maravillado, pero no me ha defraudado.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Mientras sigo esperando que nos llegue ese bendito *Gain Ground* para Switch, no dejo de pensar en la revolución que traerá el juego en streaming. Para lo bueno... y para lo malo. Jugar novedades en equipos viejunos mola, pero pagaremos por sólo un derecho de uso, en lugar de poseer el juego. Y es algo, como mínimo, inquietante.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 332

36 REPORTAJE

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

FromSoftware pondrá a prueba nuestra templanza con una hostil aventura ambientada en el Japón del siglo XVI



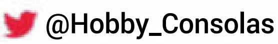
72 REPORTAJE

NUEVAS SAGAS VS FRANQUICIAS CLÁSICAS

Desarrollar IP de nuevo cuño es un deporte de riesgo, pero sigue siendo un aspecto importante de este sector

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com



www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas


https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**







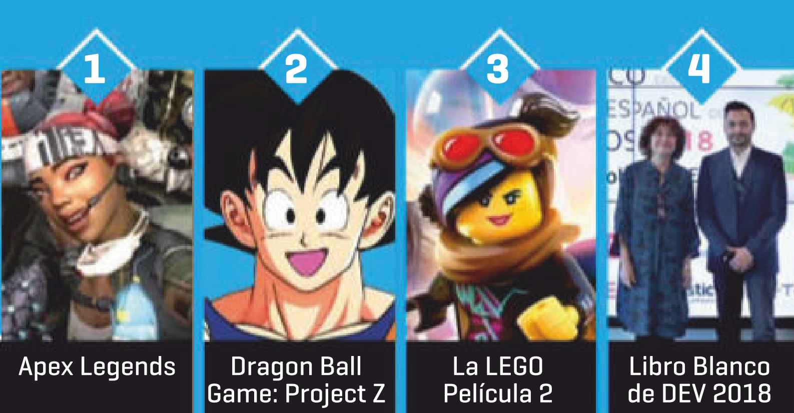


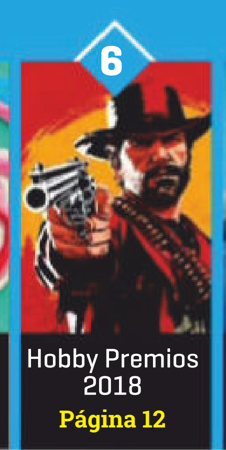
ACTUALÍZATE

Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes »

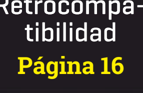


■ *Apex Legends* cuenta con ocho héroes (conocidos como leyendas), de modo que coordinar sus habilidades es esencial.











1

LANZAMIENTO PS4 - XBOX ONE - PC

Reaparición para alcanzar la cima

Tras deleitarnos con las dos entregas de *Titanfall*, Respawn Entertainment acaba de lanzar *Apex Legends*, un battle royale que está arrasando

Respawn Entertainment ha sido uno de los estudios que más se han preocupado en los últimos años por innovar en el manido género del shooter, con las dos entregas de *Titanfall*. Sin embargo, su calidad no llevó aparejado un rendimiento comercial acorde. Por suerte, EA ha seguido confiando en el estudio y, ahora sí, parece haberle llegado el reconocimiento. Para sorpresa de todos, ha sido con *Apex Legends*, un battle royale free-to-play que se anunció el mismo día que se puso en órbita. En sólo una semana, ha acumulado la friolera de 25 millones de jugadores, por lo que, si no se desinfla, podemos estar hablando de un serio competidor para *Fortnite*. De hecho, Epic Games ya ha tirado de maniobras de "contramarketing", como pagar anuncios para que su juego apareciera en las búsquedas de Google de *Apex Legends*. Por suerte para la industria, este nuevo proyecto del estudio de Vince Zampella no interferirá en el desarrollo de *Star Wars: Jedi Fallen Order*... ni en el de otro *Titanfall* que, en teoría, saldrá en 2019.

Apex Legends se ambienta en el mismo universo que *Titanfall*, pero prescinde de los titanes y el parkour para apostar por una jugabilidad "a pie", que conserva la agilidad, con elementos como tirolinas o deslizamientos por el suelo. Ahora bien, no es un simple imitador de otros battle royale (aunque hay aterrizajes en paracaídas, zonas tóxicas y demás), pues propone partidas de 60 jugadores, que se distribuyen en equipos de tres, sin que se pueda repetir personaje. Esto es clave, pues hay ocho clases (como tanque o sanador), cada una con una habilidad pasiva, dos activas y una definitiva, en la línea de hero shooters como *Overwatch*. Otra adición es la de poder resucitar a un compañero caído si, justo después de morir, recogemos una bandera que deja y la llevamos hasta una baliza.

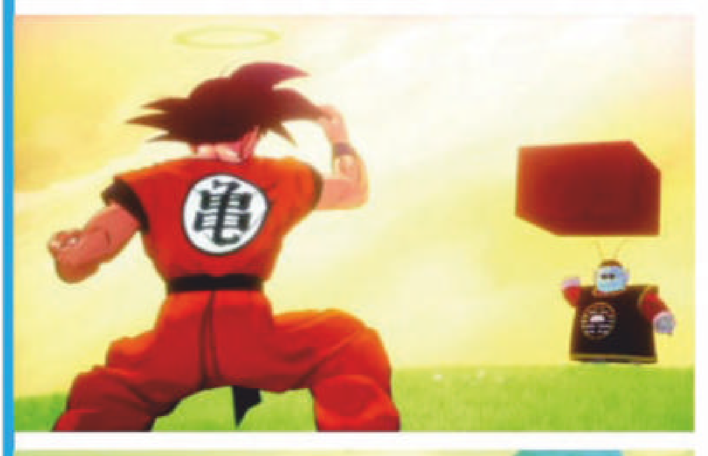
NO ES UN SIMPLE IMITADOR DE OTROS BATTLE ROYALE: VA POR EQUIPOS DE TRES, TIENE CLASES...

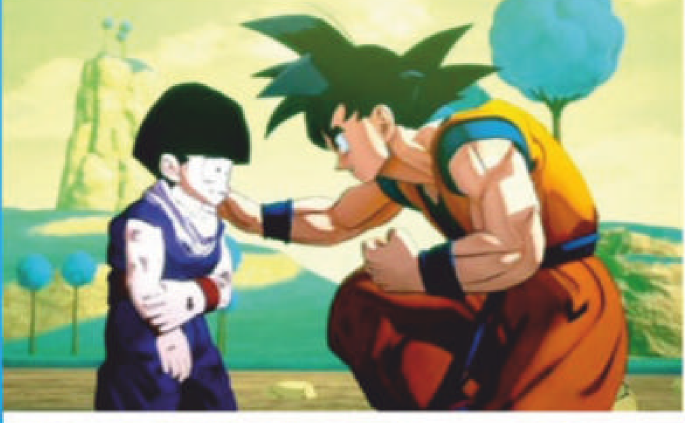
2

ANUNCIO ■ PS4 - XBOX ONE - PC

El deseo que a Shenron le faltaba por conceder

Bandai Namco ha anunciado que está trabajando en un RPG de Dragon Ball que verá la luz este mismo año y que repasará, como poco, el arco narrativo de los saiyans y el de Freezer







Su nombre aún es provisional, *Dragon Ball Game: Project Z*, pero, desde ya, es uno de los juegos más esperados de PS4, Xbox One y PC para este 2019. Productos de lucha inspirados en el manganime de Akira Toriyama, tanto en 2D como en 3D, hemos tenido para dar y regalar durante treinta años; sin embargo, apenas ha habido aventuras o RPG que le hicieran justicia, sobre todo en plataformas de sobremesa. Por suerte, Bandai Namco se ha animado al fin a dar el paso, poniendo al cargo a CyberConnect2, lo cual debería ser una apuesta sobre seguro, pues se trata del estudio responsable de la prolífica y notable saga *Naruto Shippuden*, que da cuenta de su saber hacer para adaptar manganime a videojuegos.

Por ahora, Bandai Namco no ha dado grandes detalles sobre *Project Z*, pero sí ha avanzado que permitirá revivir la historia de Dragon Ball Z "de un modo completamente novedoso" y que contará con doblaje al inglés y al japonés. No obstante, del primer tráiler, se deduce ya que este RPG de acción, protagonizado por Goku, seguirá paso a paso los acontecimientos de la serie, al menos hasta la lucha contra Freezer en el planeta Namek. Así, ya se ha visto metraje del arco argumental de los saiyans (con el uso de la Nube Kinton, una pelea contra Piccolo, la mítica contra Nappa y Vegeta o el entrenamiento con Kaito) y del de Freezer (con la muerte de Krilin y la transformación en super saiyan). Se desconoce si se tocarán los arcos de los androides, Célula y Buu. A priori, suena excesivamente ambicioso, pero todo dependerá de lo vasto y minucioso que sea el proyecto o, incluso, de si es una primera entrega de una saga mayor, en la línea de lo que CyberConnect2 ha hecho en los últimos años con *Naruto*.

De la jugabilidad, sólo se sabe que, como poco, exploraremos entornos 3D como la casa de Mutenroshi y la de Bulma. No está claro si los combates serán en 2D o en 3D. Siendo un RPG de acción, lo lógico sería esto segundo, aunque el tráiler presenta algunas secuencias y planos que recuerdan bastante al estilo aplicado por Arc System Works en *FighterZ*. ■







MÁS CONTENDIENTES PARA EL GRAN FIGHTERZ

En el mismo evento en que anunció su nuevo RPG de acción, Bandai Namco presentó un segundo pase de temporada para *Dragon Ball FighterZ*, que ya se puede adquirir por 25 euros y que da derecho a seis nuevos personajes, de los cuales cuatro ya están confirmados: Jiren, Gogeta SSGSS, Broly (en su versión de Dragon Ball Super) y Videl. Esta última cuenta con la particularidad de tener al Gran Saiyaman de asistente. ¿Para cuándo la edición GOTY?

3





TT Games ha trabajo estrechamente con los animadores de la película y, de hecho, se han integrado muchos diseños del filme.

Podremos construir distintos "vehículos" que nos ayudarán a avanzar más fácilmente.

ANUNCIO PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Ya no es todo tan fabuloso como parecía

El 8 de febrero se estrenó "La LEGO Película 2" y el 1 marzo podremos protagonizarla en PS4 y One, y el 29 en Switch

La LEGO Película 2 seguirá fielmente el argumento del filme homónimo, por lo que nos encontraremos con que Ladriburgo ha sido invadida por los alienígenas de la Galaxia Hermana, que han dejado el planeta hecho uno zorros, además de secuestrar a algunos de sus habitantes. Así, Emmet (el "fabuloso" prota de la primera parte), Lucy (la heroína antes conocida como Supercool), Batman y otros personajes se embarcarán en la tarea de recorrer distintos planetas para rescatar a sus amigos y reconstruir su mundo. Para ello, tendremos que explorar el apocalíptico entorno en el que se ha convertido Ladriburgo, cumpliendo sencillas misiones para ir encontrando las instrucciones y las piezas que nos permitan construir artefactos y desbloquear nuevos personajes (más de 200). El motor de *LEGO Worlds*, diseñado para crear nuestros propios mundos a lo *Minecraft*, servirá para poner en escena este detallado universo de piezas LEGO, que podremos hacer evolucionar. Para avanzar, deberemos resolver sencillos puzles, que se basarán en construir los objetos adecuados para cada situación (trampolines, bocas de riego...). Además, el elemento plataformero cobrará más importancia, con escenarios más verticales que nos obligarán a demostrar nuestras dotes para la escalada y el salto. Por supuesto, no faltarán el cooperativo, los coleccionables y el humor característicos de esta saga de aventuras para toda la familia. ■



INFORME / INDUSTRIA

El videojuego español sigue creciendo

El pasado 30 de enero, DEV presentó su Libro Blanco del desarrollo español de videojuegos 2018, una radiografía del estado de la industria en nuestro país



María Peña Mateos, consejera delegada de ICEX; José Guirao, ministro de Cultura; y Luis Quintáns, presidente de DEV, dirigieron la presentación del Libro Blanco.

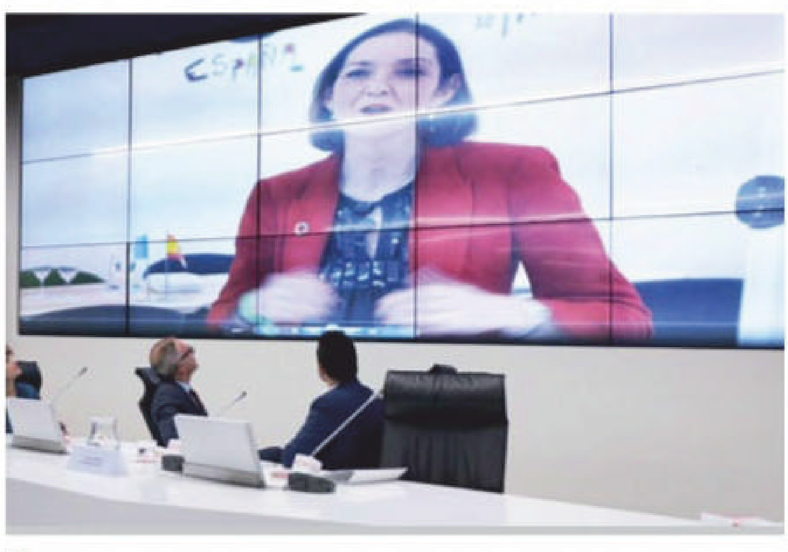
El exhaustivo informe elaborado por la DEV (Asociación de Desarrolladores Españoles) pone de manifiesto que la industria del desarrollo en nuestro país sigue en buena forma, aunque se enfrenta a no pocos problemas. Los datos positivos hablan de un incremento en la facturación de un 15,6%, alcanzando en 2017 los 713 millones de euros (de facturación, que no de beneficios, ojo) y de un aumento de los puestos de trabajo, que alcanzaron los 6.337 empleos directos y los 12.991 indirectos. Lo malo es que estos datos se refieren a 445 estudios censados, de los cuales casi la mitad tienen menos de cinco trabajadores. Además, sólo el 2% de estas empresas alcanzan los 50 millones de facturación. Es decir, tenemos una industria creada por demasiados estudios pequeños que no llegan a facturar lo suficiente. Vamos, que aún nos queda un largo camino por recorrer para situarnos entre los puestos de cabeza del desarrollo mundial, pese a que sí estemos entre los diez países con mayor consumo.

Los problemas continúan con las dificultades que estas empresas tienen para financiarse, lo que hace que el 97% se alimente con fondos personales, una situación insostenible. De hecho, este Libro Blanco propone diez medidas para incentivar la economía de la industria, y la primera es conseguir incentivos fiscales, como el cine; la segunda es diseñar un sistema para que las grandes multinacionales reinviertan un porcentaje de su facturación en España en apoyar desarrollos locales.

El Libro Blanco tiene cientos de datos interesantísimos, y todos nos llevan a la conclusión de que la industria en España aún no está madura. Con 455 estudios, sólo se facturan 713 millones de euros, mientras que un país como Finlandia, con sólo 250 estudios, factura 2.360 millones. Esta situación es propia de industrias en formación, pero ha llegado el momento de dar otro paso más. La calidad de los juegos que hemos disfrutado en 2018 demuestra que ya hay un consolidación en cuanto a creación. Ahora, falta la consolidación económica y empresarial. Conseguir empresas más grandes y sólidas, obtener líneas regulares de financiación, lograr que la ley equipare al videojuego con el cine y aumentar la visibilidad internacional son pasos vitales. Por suerte, DEV está trabajando en ello. ■



A la presentación asistieron numerosos desarrolladores, así como periodistas, tanto de prensa generalista como especializada. Buscad a Sonia.



La ministra de Industria, Reyes Maroto, estaba fuera de España, pero no quiso perder la ocasión de enviar un vídeo para mostrar su apoyo.

Industria del videojuego en los principales países

País	Empresas	Empleados	Facturación (M€)	Fact. por empresa (M€)
EEUU	2.711	65.678	10.263	3,8
Canada	596	21.700	3.300	5,5
Francia	700	5.050	3.677	5,3
Finlandia	250	3.000	2.360	9,4
Alemania	521	11.140	1.820	3,5
Reino Unido	2.261	20.430	1.720	0,8
Suecia	343	5.338	1.526	4,4
España	455	6.337	713	1,6
Polonia	331	4.000	266	0,8
Países Bajos	455	3.050	190	0,4
Dinamarca	184	1.009	123	0,7
Bélgica	75	800	43,6	0,6
Noruega	180	599	36	0,2
Austria	120	750	n.d.	-
Italia	120	1.000	n.d.	-

Esta tabla resume una de las claves para lograr una industria fuerte en nuestro país: conseguir más facturación con menos estudios. Fijaos en Finlandia, por ejemplo.





5



NUEVOS DATOS / 3DS

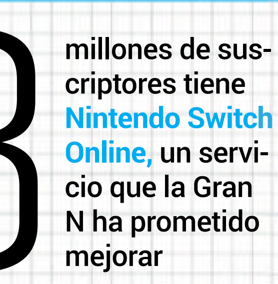
El futuro de 3DS pende de un hilo: el de Kirby, concretamente

La veterana portátil de Nintendo se resiste a la jubilación, gracias a juegos como *Más Kirby en el reino de los hilos*

Hace ya dos años que Switch se puso a la venta, pero, lejos de olvidarse de su veterana 3DS, Nintendo ha sabido seguir alimentándola de juegos. En general, no ha sido con producciones de nuevo cuño, sino con remakes, revisiones o versiones ampliadas de juegos antiguos (*Metroid: Samus Returns*, *Pokémon Ultrasol-Ultraluna*, *Luigi's Mansion*), pero lo cierto es que la consola goza aún de buena salud, pese a que salió en 2011. Recientemente, se han lanzado *Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy* y *Etrian Odissey Nexus*, y se acaba de anunciar *Persona Q2: New Cinema Labyrinth* para el 4 de junio.

Ahora bien, si hay un juego destacado que vaya a llegar a 3DS, ése es *Más Kirby en el reino de los hilos*, que se pone a la venta el 8 de marzo y ya cuenta con una demo en la eShop. Se trata de una versión ampliada de uno de los mejores plataformas de Wii, gracias a sus particulares niveles 2D, diseñados con elementos textiles. Esta versión contará con novedades, como hilar madejas más grandes, invocar al viento, participar en minijuegos inéditos o un modo diabólico en el que recorrer las fases a toda mecha. ■

Las cifras del mes





8 millones de suscriptores tiene **Nintendo Switch Online**, un servicio que la Gran N ha prometido mejorar



El 45% de los ingresos de **Sony** en el último trimestre de 2018 provinieron de los juegos digitales y los DLC vendidos en PlayStation Network



644.107 fueron las unidades físicas exactas que se vendieron de **FIFA 19** en España en 2018



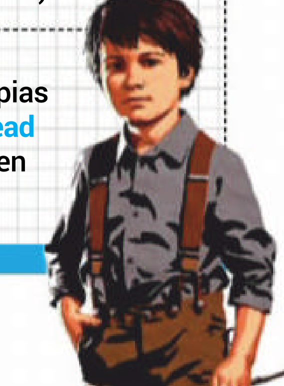
12.080.000 unidades vendió **Super Smash Bros Ultimate** en sólo un mes, y ya se aproxima a los 15,02 millones de **Mario Kart 8 Deluxe**

25 millones de jugadores congregó **Apex Legends** sólo en su primera semana

650.000 **PS4** se vendieron en España a lo largo de 2018, muy por delante de **Switch** (390.000) y **Xbox One** (75.000)



62.700 unidades vendió **Kingdom Hearts III** en su primera semana en España (59.000 en PS4 y 2.700 en Xbox One)



23 millones de copias lleva ya **Red Dead Redemption II** en todo el mundo



HOBBY PREMIOS / GALA DE ENTREGA

Premiamos a los mejores de 2018

Los usuarios de HobbyConsolas.com eligieron los mejores juegos, series y pelis de 2018, que recibieron su trofeo en una nueva gala de los Hobby Premios

El pasado 14 de febrero, celebramos en ESNE (Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología) nuestra entrega anual de los Hobby Premios, una gala a la que asistieron representantes de las principales empresas del ocio digital de nuestro país, además de alumnos de ESNE. Como ya sabéis, estos galardones los otorgan los propios usuarios de HobbyConsolas.com, a través de sus votaciones en la web.

La triunfadora de la gala fue Rockstar, que se llevó dos de los tres premios principales: Mejor compañía y Mejor juego del año, con *Red Dead Redemption II*. Por otro lado, Sony se llevó, un año más, el premio a Mejor plataforma de videojuegos, gracias a PS4.

Pero también se entregaron premios a los mejores juegos de 2018 de cada plataforma. Los ganadores fueron *Luigi's Mansion* (3DS), *Super Smash Bros Ultimate* (Switch), *God of War* (PS4), *Red Dead Redemption II* (Xbox One) y *World or Warcraft: Battle for Azeroth* (PC).

En cuanto a entretenimiento, destacaron los premios de "Vengadores: Infinity War" como mejor película, "La maldición de Hill House" como mejor serie y Netflix como plataforma de entretenimiento.

Como ya sabéis, en esta gala también se entregan unos premios especiales que están elegidos por nuestras redacciones. Raquel García, directora de marketing de Rockstar España, recibió el premio a la Trayectoria profesional, tras más de veinte años trabajando en el sector en varias compañías. Fue, si duda, el momento más emotivo.

Los premios especiales Hobby Industria, dedicados al desarrollo en España, reconocieron a *GRIS* como mejor juego español y a ICEX (organismo que ayuda a la internalización de nuestros estudios) con el galardón de Apoyo a la industria.

Un año más, queremos agradecer tanto vuestra participación a la hora de elegir a los mejores como la de las empresas que nos acompañaron. ¡Muchas gracias a todos por seguir aquí año tras año!



Aunque algunos se despistaron, aquí está la foto de familia:
1. Silvia Cabrera (Rockstar) **2.** Sara Fernández (Blizzard)
3. Raquel García (Rockstar) **4.** Alejandro Fernández (Nintendo)
5. Marcos Sheeran (Netflix) **6.** Víctor Junquera (Nintendo)
7. María Oliva Torezano (Sony Pictures) **8.** José Manuel Sánchez (Samsung)
9. Borja Mengotti (Vodafone) **10.** Susana Martín (PlayStation España)
11. Ana Poveda (Warner) **12.** David Gómez (Rockstar) **13.** Dani Andreu (Sony Pictures)
14. Antonio Serrano (Walt Disney) **15.** Ignacio Rodrigo (PlayStation España)



Business Insider entregó el premio Better Capitalism a PlayStation España, para reconocer la labor social que desarrolla a través de su iniciativa Compromiso PlayStation. Roberto Yeste recogió el premio de manos de Martín Castro.



Raquel García, emocionada y sorprendida, recibió el premio a la Trayectoria Profesional de manos de Manuel del Campo.



Mila Lavín entregó a Conrad Roset, ilustrador de Nomada Studio, el premio que reconoce a *GRIS* como mejor juego español.

Tras los premios, hubo un cóctel, risas y algunas entrevistas de lo más divertidas. Podéis ver más en HobbyConsolas.com





HOBBY PREMIOS GANADORES 2018

- Mejor plataforma de videojuegos **PS4**
- Mejor compañía de videojuegos **ROCKSTAR**
- Mejor juego absoluto de 2018 **RED DEAD REDEMPTION II**
- Mejor juego de PlayStation 4 **GOD OF WAR**
- Mejor juego de Xbox One **RED DEAD REDEMPTION II**
- Mejor juego de Nintendo Switch **SUPER SMASH BROS ULTIMATE**
- Mejor juego de Nintendo 3DS **LUIGI'S MANSION**
- Mejor juego de PC **WORLD OR WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH**
- Mejor ordenador gaming de sobremesa **ACER PREDATOR ORION 9000**
- Mejor portátil gaming **MSI GT83VR TITAN**
- Mejor accesorio gaming **SAMSUNG C49HG90DMU**
- Mejor película absoluta de 2018 **VENGADORES: INFINITY WAR**
- Mejor película de acción / ciencia ficción **VENGADORES: INFINITY WAR**
- Mejor película de animación **SPIDER-MAN: UN NUEVO UNIVERSO**
- Mejor película de terror **LA MONJA**
- Mejor plataforma de entretenimiento **NETFLIX**
- Mejor serie **LA MALDICIÓN DE HILL HOUSE**
- Premio BI Better Capitalism **COMPROMISO PLAYSTATION**
- Premio Hobby Industria por el apoyo a la Industria del Videojuego **ICEX**
- Premio Hobby Industria al mejor videojuego español **GRIS, DE NOMADA STUDIO**
- Premio Especial eSports 2018 **VODAFONE**
- Premio a la trayectoria profesional 2018 **RAQUEL GARCÍA, DE ROCKSTAR**

Las frases del mes

“Debatimos al principio que Anthem fuera free-to-play, pero no era la dirección en la que nos movíamos como compañía”

Ben Irving Productor de *Anthem*



“El homenaje a Bloodborne en Déraciné causó más revuelo del que esperábamos”

Hidetaka Miyazaki Presidente de FromSoftware



“Visité al fundador de Capcom, Kenzo Tsujimoto, y le dije que quería hacer Devil May Cry 5 o Dragon's Dogma 2: me contestó que eligiera el que prefiriera”

Hideaki Itsuno Director de *Devil May Cry 5*

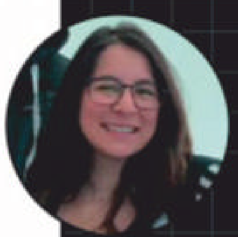


“Kojima me ha dejado jugar a Death Stranding. ¿Recordáis cuando visteis 'Mad Max: Fury Road' y os preguntasteis cómo podía existir un milagro así? No estáis preparados...”

Jordan Vogt-Roberts
Director de la película de *Metal Gear Solid*

“Quiero seguir facilitando el crecimiento de la gente joven mientras preservamos la forma única de Nintendo de hacer juegos”

Shigeru Miyamoto
Creador de *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*



“A todos los acosadores que se metían conmigo en el instituto: ya os podéis descargar gratis Apex Legends”

Tina Sánchez Productora de *Apex Legends*



Una de las mejores creaciones de la beta de *Dreams* es este nivel inspirado en el Bosque Kokiri de *Ocarina of Time*. Hasta suena la mítica melodía de Koji Kondo.

NUEVOS DATOS / PS4

El sueño de la creatividad produce videojuegos dentro de videojuegos

Aún está en fase beta, pero *Dreams*, el nuevo juego de Media Molecule para PS4, se ha destapado ya como un editor con el que se podrá crear cualquier cosa imaginable

Dreams es uno de los exclusivos de PS4 que más se están haciendo de rogar, pero no es de extrañar, dado su ambicioso enfoque. Han sido muchos los juegos que han tratado de dar a los usuarios herramientas con las que crear sus propias experiencias, bien libremente o bien dentro de determinados géneros (*Project Spark*, *Super Mario Run*, *RPG Maker*), pero lo que está haciendo Media Molecule no tiene comparación. El estudio inglés tenía ya experiencia en la materia, pues *LittleBigPlanet* basaba mucho de su encanto en su creador de niveles, pero su nuevo proyecto es muchísimo más sesudo. Como pasó con la saga de Sackboy, habrá un modo historia al uso, pero la clave del juego será su editor, del que ya se han visto sus infinitas bondades en una reciente beta.

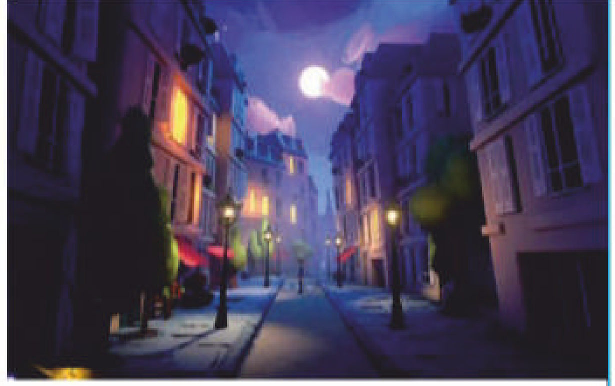
Las herramientas del editor, que será prácticamente como un motor gráfico, permitirán hacer cualquier cosa que se nos ocurra, tanto en lo visual y lo musical como en lo jugable. En ese sentido, será realmente profundo, pero también intuitivo, para que cualquier usuario pueda sumergirse en él. No obstante, no pasa nada si no sois muy diestros en esas lides: sólo con los contenidos que compartan otros usuarios, ya tendréis diversión potencialmente infinita. En la beta, nosotros ya hemos podido ver aventuras, shooters, RPG, plataformas, juegos de coches... Nos han llamado la atención, especialmente, los homenajes a juegos como *Ocarina of Time*, *P.T.*, *Cuphead*, *Pong* o hasta máquinas de pinball.

Será interesante ver el desempeño comercial de *Dreams*. Su editor puede ser hostil para el usuario medio, pero el hecho de estar pensado para compartir puede granjearle una gran comunidad.



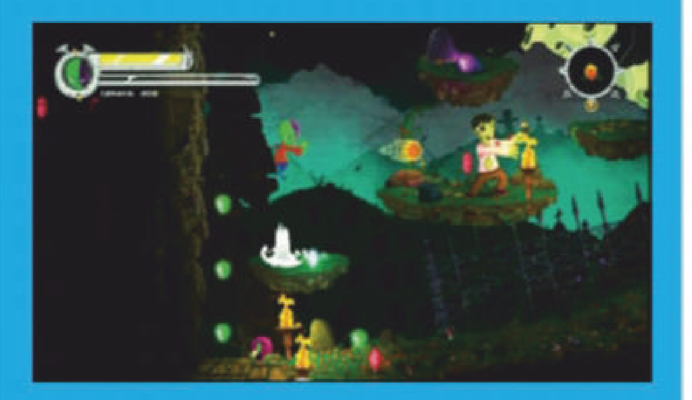
Puede que *Silent Hills* fuera cancelado y que Konami retirara la demo *P.T.*, pero un fan ha recreado su pasillo en *Dreams* con una fidelidad asombrosa.


Project Zero (no confundir con la saga de terror de Koei Tecmo) es un shooter en el que están trabajando dos usuarios y da cuenta de la profundidad del editor.


El contenido no tiene por qué ser necesariamente jugable. El editor también permite dar rienda suelta a la vena artística y dibujar cuadros dignos de un museo.

8

Baldur's Gate tuvo varias remasterizaciones para PC, que serán las que Meridiem lance en consolas en formato físico.



ANUNCIOS / TODAS

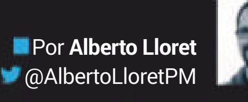
Juegos de ayer y de hoy en formato físico

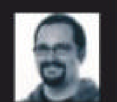
Pronto, llegarán *Baldur's Gate, Nightmare Boy, Guacamelee!*...

Aunque el mercado digital tiene cada vez mayor peso que el físico, muchas compañías siguen luchando para que las cajas y los discos de toda la vida sigan existiendo. En ese marco, BeamDog y Skybound Games, cuya editora en España es Meridiem, han llegado a un acuerdo para que, a lo largo de 2019, lleguen a las consolas de sobremesa actuales (no se ha especificado cuáles) las versiones remasterizadas de varios clásicos del rol de PC: *Baldur's Gate, Baldur's Gate II, Baldur's Gate: Siege of Dragonspear, Icewind Dale, Planetscape: Torment* y *Neverwinter Nights*.

Y no son los únicos. BadLand Games acaba de lanzar tres indies en físico: *Nightmare Boy, Anima: Arcane Edition* (ambos para Switch) y *The Long Journey* (para PS4). Asimismo, se ha anunciado para PS4 y Switch *Guacamelee! One-Two Punch Collection*, aunque, de momento, sólo está confirmado para Norteamérica.

Pulsa Start


Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



"TODO ES FABULOSO"... EN EL MUNDO BATTLE ROYALE

Como reza la cancioncilla de "La LEGO Película", hay veces en que sales a pulsar el sentir popular, a leer opiniones en los principales mentideros... y sorprende toparse con un "todo es fabuloso" que me chirría, y que, por supuesto, no termino de entender. Es lo que me ha pasado un poco con la historia de *Apex Legends*. Me fascina leer a gente que, hasta hace dos días, maldecía el concepto battle royale, el de *Fortnite* sobre todo, y ahora descubre la quintaesencia del videojuego en *Apex Legends*. "Qué bien hecho, qué bien equilibrado, qué divertido, qué bueno... Así, sí". Etcétera.

Ojo, no digo que *Apex Legends* no sea buen juego, y menos si tenemos en cuenta que es free-to-play... Sólo que no está de más aplicar un poquito de coherencia. El juego, como absolutamente todos, tiene cosas buenas y cosas malas, que, en muchos casos, serán 100% subjetivas. A título personal, no me van en exceso los hero shooters. Me parece una fórmula más justa la de "todos los personajes son iguales", ya que, de la otra manera, siempre habrá personajes con una leve o ligera ventaja. En *Apex*, con ocho personajes, ya está pasando. Del mismo modo, lanzar el juego con un único modo, sin desafíos adicionales en un "pase de batalla" o algo que les dé vidilla a las partidas, me parece que limita la experiencia (a mí). Pero oye, ahí tienes a la gente, alcanzando en una semana el tope de nivel...

En cierto modo, quizá de forma equivocada, tiendo a pensar que mucha gente ha abrazado con tanta efusividad lo nuevo de Respawn porque no entró en su momento en *PUGB* o *Fortnite* (o no les dedicó el tiempo suficiente como para aprender a amarlos) y ve en la llegada de *Apex Legends* la oportunidad de probar el género en "igualdad de condiciones", desde el principio. Lo que no veo tan claro es que haya hueco para muchas más propuestas, y algunas de pago como el modo battle royale de *Battlefield V* que está por llegar. El mercado es finito, y con cuatro propuestas battle royale disponibles, sin contar las de móvil, da la sensación de que el género está ya copado.

Tampoco ha terminado de quedar claro el "timing", el momento de lanzarlo casi sin previo aviso, y apenas quince días antes de *Anthem*, otro juego de EA con online y un plan a largo plazo. Quizá era la forma de rebajar el impacto negativo de los resultados financieros del año, y que no afectara en exceso a las acciones (si el juego tenía buena recepción, los números serían menos malos). Pero ¿no perjudicará *Apex Legends* a las ventas de *Anthem*? Al final, aunque no era de la opinión, poco a poco empiezo a pensar que, cuanto más tiempo pase la gente disfrutando de F2P, menos tiempo dedicará a juegos de pago... si es que no pierde el hábito de compra. Y, si no se vende, los estudios no desarrollarán más juegos "de los de toda la vida".

« ¿No perjudicará Apex Legends a Anthem? Cuanto más tiempo pase la gente con free-to-play, menos tiempo dedicará a juegos de pago »

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH

Crash Bandicoot y compañía, con el depósito lleno

Crash Team Racing: Nitro-Fueled enfila ya el final de la vuelta de calentamiento

La puesta a punto de *Crash Team Racing: Nitro-Fueled* sigue viento en popa. Hace una semanas, Beenox y Activision presentaron un vídeo de su jugabilidad y dieron a conocer que, además de a PS4 y Xbox One, también llegará a Switch, algo que no estaba claro, pues no hay que olvidar que la consola de Nintendo, al menos por ahora, no ha tenido versión de otro remake nostálgico como *Spyro: Reignited Trilogy*.

Igual que la puesta al día de la trilogía del dragoncito y que la del propio Crash Bandicoot, este juego de karts replicará de forma deliciosa el espíritu del original de la primera PlayStation, lanzado en 1999, pero con gráficos de hoy en día y novedades como vehículos y circuitos adicionales, además de un modo online. De los trazados, se han visto por ahora la playa, el desierto y el glaciar, que lucen espectaculares en alta definición. En cuanto al control, volveremos a tirar de derrapes, piruetas en el aire, alfombrillas de turbo, recolección de manzanas... Todo ello, sin olvidar el uso de objetos como bombas rodantes, cajas explosivas, pócimas...



10



NUEVOS DATOS / PS5

La retrocompatibilidad, ese oscuro objeto de deseo

Sony ha registrado una patente de Mark Cerny que invita a pensar que PS5 podría ser retrocompatible con juegos de todas las generaciones previas

Sony ha registrado ya varias patentes sobre retrocompatibilidad en los últimos años. Eso no significa que se vayan a llevar necesariamente a cabo, pero, desde luego, parece claro el interés por que su futura PlayStation 5 pueda ejecutar juegos antiguos. La última que ha registrado es particularmente halagüeña, pues tiene el sello de Mark Cerny, arquitecto de PS4 y PS4 Pro. La idea que subyace es plantear una CPU que sea capaz de interpretar a la unidad de consolas anteriores, "suplantándola" para ejecutar los juegos y eliminar cualquier error de sincronización que se pueda producir.

En base a esa patente, PS5, de la que la compañía no ha anunciado nada oficialmente, podría ser compatible no sólo con PS4, sino también con PS3, PS2 e, incluso, la primera PlayStation (esperemos que con mejores puestas al día que las de la ramplona PS Classic). Microsoft ya ha señalado el camino con la retrocompatibilidad de Xbox One, que se hará extensiva a su sucesora, al permitir no sólo ejecutar juegos de antaño, sino incluso remasterizarlos a 4K, sin obligar a comprar un producto de nuevo. No apostar por esa misma estrategia sería un riesgo por parte de Sony, y más si no hay un gran salto técnico.



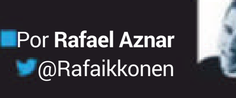
PS3 fue un quebradero de cabeza, pero, si PS5 pudiera replicarla, podríamos volver a disfrutar de juegos como *Metal Gear Solid 4*.





Como ya es habitual en Activision, las notas de prensa hablan de remasterización, pero *Crash Team Racing: Nitro-Fueled* es un remake en toda regla, de los que tanto nos gustan.





Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



DANCEMOS A ESTE RITMO MIENTRAS SEA RENTABLE

Este primer cuatrimestre de 2019 está siendo (y va a seguir siendo) un espectáculo de cantidad y calidad de lanzamientos. No es que sea una novedad, pues llevamos ya varios años excelsos. En mi caso, sin exagerar, tengo una estantería con medio centenar de juegos que aún no he tenido tiempo de catar, bastantes de ellos sin siquiera desprecintar, a los que podría añadir los muchos juegos que se regalan cada mes con Xbox Live Gold y PlayStation Plus. Ahora bien, temo que, como reza el título de una de mis canciones favoritas de *Final Fantasy X*, algún día este sueño se acabe.

Sé que soy un agonías, pero me reconcomen algunas noticias que se han producido en el último mes. Aunque es algo que fluctúa día a día, la más obvia de todas es la de las pérdidas que han tenido recientemente en bolsa compañías de la dimensión de EA, Sega, Square Enix, Sony, Take-Two o Nintendo. También hemos visto la desfachatez de que Activision anunciara unos ingresos récord... y, acto seguido, despidiera a 800 empleados.

Luego, hay dos asuntos que, en principio, son positivos, pero que me dan mala espina por las consecuencias que pueden tener para la industria en el futuro. Por un lado, está el éxito que ha tenido *Apex Legends*, el battle royale que EA se ha sacado repentinamente de la chistera. Por otro lado, está el anuncio de que PlayStation Now llegará pronto a España.

Ojalá me equivoque, pero factores como ésos pueden alterar seriamente el modelo de negocio actual. No hablo ya del menguante formato físico y del riesgo que eso tiene para la conservación del videojuego, sino del tipo de trabajos que podemos esperar cuando empiece la próxima generación. En lo que a superproducciones se refiere, los desarrollos son cada vez más caros, y eso implica, por ejemplo, evitar riesgos en forma de nuevas IP (os recomiendo el reportaje de Sergio de este mes). En el caso de EA, ¿para qué va a financiar cinco desarrollos aventurados, si puede sacar un solo juego como *Apex Legends* y vivir de él durante años, como está haciendo Epic Games con *Fortnite*? En cuanto al streaming (en este caso, os recomiendo el reportaje de Bruno), es algo que está funcionando para el cine, las series y la música, pero no sé si lo acabo de ver para los videojuegos, al menos con títulos de estreno. No ya por el posible lag, sino por la monetización de los propios juegos. En ese sentido, sería bueno tener cifras concretas de Microsoft sobre cuánto dinero obtiene de las suscripciones de Xbox Game Pass y cómo se reparte entre las compañías que "prestan" sus juegos.

Me da la sensación de que, a partir de 2020-2021, el modelo de negocio va a cambiar seriamente, con formatos y ritmos muy diferentes. Eso sí, seguro que sigue habiendo orquestas como la del Titanic, que continúen tocando aunque el barco zozobre.

> *"Como reza el título de una de mis canciones favoritas, temo que algún día se acabe este sueño [de cantidad y calidad de lanzamientos]"*





ANUNCIOS / SWITCH

Nuevos trazos para la hoja de ruta de Switch de cara a los próximos meses

El último Nintendo Direct dejó grandes anuncios para la consola, como un remake de *Link's Awakening*, *Astral Chain* (un exclusivo a cargo de Platinum Games), *Super Mario Maker 2*, varias fechas clave...

Llevábamos tiempo sin tener un Nintendo Direct, y el último ha traído consigo importantes novedades, con las que la Gran N deja ya muy definido el calendario de lanzamientos de Switch para 2019.

Sin duda, el anuncio estrella fue un remake de *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, aún sin fecha concreta ("2019", por ahora). El clásico de Game Boy volverá con unos coloridos gráficos a caballo entre el plástico y la plastilina, que recordarán a los de *A Link Between Worlds* y que harán que los escenarios parezcan maquetas. En el Direct, se pudo ver también cómo se ha reelaborado la intro, con un genial look de dibujos animados.

La segunda sorpresa fue *Astral Chain*, el enésimo exclusivo de Platinum Games para una consola de Nintendo. Se trata de un juego de acción con combates y exploración en el que nos enrolaremos en un cuerpo especial de la policía en una ciudad futurista, aunando fuerzas con un arma especial llamada Legión. Su frenética acción, con combos cuerpo a cuerpo y disparos, recuerda a *Vanquish*, sólo que con una estética cel shading más colorida. Su director es Takahisa Taura, responsable del diseño de *NieR Automata*, y el supervisor es Hideki Kamiya, por lo que puede haber un nuevo juego de culto a la vista. Lo mejor es que sale muy pronto: el 30 de agosto, si bien eso seguramente desplace a *Bayonetta 3* a 2020...

El tercer anuncio inesperado fue el de *Super Mario Maker 2*, que llegará en junio. Como en el original, podremos crear nuestros propios niveles 2D, pero habrá nuevas herramientas, algunas de ellas extraídas de *Super Mario 3D World*, como el disfraz de gato o las campanas. Nintendo no lo ha confirmado, pero es probable que haya cooperativo, pues sale Luigi en el arte promocional...

Fire Emblem: Three Houses también tuvo su cuota de protagonismo. En él, encarnaremos a un profesor que deberá elegir entre tres casas disponibles e instruir a sus guerreros. Estaba previsto para primavera, pero se ha retrasado al 26 de julio. Antes, el 29 de marzo, llegará *Yoshi's Crafted World*, que ya tiene demo en la eShop.

Entre las third parties, Square Enix tuvo un gran protagonismo. En primer lugar, mostró *Dragon Quest XI S*, que incluirá importantes novedades respecto a la versión de PS4-PC, como nuevas historias para cada protagonista o la posibilidad de alternar libremente entre la perspectiva 3D estándar y otra de 16 bits. Llegará en otoño. Antes, el 12 de julio, lo hará *Dragon Quest Builders 2* (tanto para Switch como para PS4), con su mezcla de rol y construcción. Además, Square presentó *Oninaki*, un RPG de corte clásico liderado por Takashi Tokita (director de *Chrono Trigger*), que también saldrá en PS4 y PC. Y, hablando de rol, Marvelous anunció *Rune Factory 5*.

En cuanto a indies, se anunciaron *Boxboy! + Boxgirl!* (una secuela del puzle de 3DS), *Deltarune: Chapter 1* (del creador de *Undertale*) y *Tetris 99*, un battle royale (lo que oís) de la mítica saga. Aparte, se fecharon para verano los exclusivos *Marvel Ultimate Alliance 3* y *Daemon X Machina*, así como el multiplataforma *Bloodstained*.

Para acabar, se aventaron próximas actualizaciones para *Super Smash Bros Ultimate*, *Starlink* y *Captain Toad* (en este último caso, algunas gratuitas y otras de pago). También se presentaron amiibo de Snake, Simon Belmont, Squirtle, Ivysaur y Entrenador Pokémon.

Y, aunque no salieron en el Direct, no hay que olvidar que Switch tiene confirmados también para 2019 *Luigi's Mansion 3*, *Animal Crossing* y *Pokémon*. Casi nada.

MÁS CONVERSIONES PARA SWITCH EN 2019

Switch no está recibiendo todos los títulos multiplataforma que nos gustaría, pero, en el Direct, se anunciaron varias conversiones de juegos importantes y se dieron las fechas de otras que ya estaban anunciadas de antes.



- **Final Fantasy IX** – Ya disponible
- **Unravel Two** – 22 de marzo
- **Final Fantasy VII** – 26 de marzo
- **Assassin's Creed III Remastered** – 21 de mayo
- **Hellblade: Senua's Sacrifice** – Primavera
- **GRID Autosport** – Verano
- **Dead by Deadlight** – Otoño
- **Rune Factory 4 Special** – 2019



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING 2019



SUPER MARIO MAKER 2 JUNIO



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES 26 DE JULIO



ASTRAIL CHAIN 30 DE AGOSTO



DRAGON QUEST XI S OTOÑO

ASTRAL CHAIN RECUERDA A VANQUISH, SÓLO QUE EN CEL SHADING: SALE EN AGOSTO, LO CUAL SEGURAMENTE DESPLACE A BAYONETTA 3 A 2020



ONINAKI VERANO



DELTARUNE: CHAPTER 1 28 DE FEBRERO



BOXBOY! + BOXGIRL! 26 DE ABRIL



TETRIS 99 YA DISPONIBLE



Por David Alonso
@Davealonsoh

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón 

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

1

COMPRA UNA PS4 "AL PESO" EN UN SUPERMERCADO

Los puestos de autopesado son una prueba de fuego a nuestra moralidad. Todos, en alguna ocasión, hemos pensado aquello de "¿se dará cuenta el cajero si peso los tomates, pego la etiqueta a la bolsa y, después, echo un par de ellos más de extranjis?". Sabemos que evitar sucumbir a la tentación de abaratar nuestro salmorejo de esta ilegal manera no es fácil, pero hay quienes, directamente, le echan mucho más morro al asunto. Éste el caso de un joven y avispado "emprendedor" francés, quien acudió a su súper de confianza con un plan, a priori, sin fisuras. Demostrando un gran ingenio, el chaval, llamado Adel, cogió una PS4 nuevecita, la colocó sobre la balanza del puesto de fruta y le puso la etiqueta con un ajustado precio de 9 € (encima, le daría a la tecla de los kiwis malos, el muy cutre). En fin, el caso es que, contra todo pronóstico, a la persona de caja le pareció todo muy razonable y le cobró su PS4 " de oferta" sin sospechar nada raro. El problema vino al día siguiente, cuando Adel se vino arriba más de la cuenta y quiso repetir la operación, momento en el que fue detenido por los miembros de seguridad del supermercado. Si es que la avaricia rompe el saco.

- [ ] YO HUBIERA PILLADO UNA SLIM, QUE ÉSA SON 5 €
- [ ] LA HISTORIA QUE EMOCIONÓ A PACO PORRAS

Pág. 20



LA OTRA CARA
Hay cosas que hay que jugarlas para creerlas...

Pág. 24



LA COMUNIDAD
Donde vuestra opinión es la que cuenta

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

METROID PRIME 4 SERÁ EL PRIMER JUEGO EN TENER UN REMAKE... ANTES DE SALIR A LA VENTA

El tremendo éxito del remake de *Resident Evil 2* parece haber inspirado a Nintendo. En vistas de que la versión "modernizada" del título de Capcom va camino de vender más que la obra original en mucho menos tiempo, los de Kioto han tenido una idea genial: lanzar directamente el remake de *Metroid Prime 4*... saltándose la versión inicial. Y eso que la tenían casi lista, ya que recordemos que el juego fue anunciado en el E3 de 2017, por lo que su desarrollo estaba encarando su recta final. Así las cosas, el equipo encargado de llevar a buen puerto la reedición de la nueva (o vieja, según se mire) entrega de las aventuras de Samus Aran será Retro Studios o, lo que es lo mismo, el equipo que se curró los tres primeros *Prime*. Sin duda, se trata de una estrategia arriesgada, pero habrá que esperar para ver si se convierte en tendencia en el sector.

- ☐ MUCHO MEJOR ESTO QUE SACAR PARCHES
- ☐ VUESTRA CABEZA SÍ QUE NECESITA UN REMAKE





Una caddie recibe un lote de productos de PS4.

Pero no le salió gratis. Para conseguirlo, debió sufrir el impacto, por accidente, de una pelota de golf lanzada por un empleado de Sony en un torneo. Tras ser atendida por una brecha en la cabeza, y ya en casa, la chica recibió como regalo una PS4 Pro y un montón de juegos. ¡Ni tan mal!

- ☐ ¿SÓLO POR UNA BRECHA? ¡YO DARÍA UNA OREJA!
- ☐ PERO MIRA QUE SOIS GOLF-OS

PEKKEN: LUCHA... ¡CON PALOMAS!

¿Os imagináis un juego de lucha protagonizado por palomas? Pues Jon McKellan, desarrollador en No Code, sí. Y no sólo eso, sino que el tío programó una demo de este peculiar concepto y subió un vídeo a su cuenta de Twitter. Como era de esperar, la publicación se volvió viral y, pájaro de él, Jon prometió que, si alcanzaba 10.000 retuits, haría una versión completa. Dicho y hecho. En menos de 48 horas, ya había duplicado esa cifra, y ahora la parte más trol de la comunidad le está presionando para que cumpla su promesa. Eso, por abrir el pico...

- ☐ ¿MENSAJERAS? NO TE "ENSAJERO": FUERON 20.000 RETUITS
- ☐ ESTÁIS BASTANTE TOCADOS DEL ALA, ¿EH?



5

DETENIDO EN CHINA POR ROBAR POLLOS PARA INVERTIRLOS EN PUBG

A todos los que jugamos a *PUBG* nos encanta "cenar pollo" o, lo que es lo mismo, ganar una partida en el popular battle royale. Pero hay quienes parecen liarse con este chascarrillo y deciden tomárselo de forma mucho más literal. Hablamos, en concreto, de un ciudadano chino, que fue pillado in fraganti por la policía local robando pollos vivos en una granja. Tras proceder a emplumarle, los agentes esperaban oír una explicación lógica a su conducta, como, por ejemplo, un irrefrenable antojo de pollo al limón, algo que, por otro lado, nos ha pasado a muchos (¿qué le echarán para que esté tan rico?). Sea como fuere, el caso es que la cara de los policías debió de ser un poema cuando el colega les confesó que sisaba las aves para revenderlas y, con las ganancias, tener pasta gansa para jugar a *PUBG* en el cibercafé de su barrio. Gracias a esta dudosa práctica, el caco había logrado obtener ya más de 300 $, que se había gastado de un plumazo en horas de juego y skins de su título favorito. Vamos, que no os imagináis el pollo que se montó...

- ☐ PUES YO LE "A-POLLO". ¡LO QUE SEA POR JUGAR!
- ☐ ¡JA! EN CHINA LOS POLLOS VIENEN EN TROCITOS

Andy y Lucas darán un concierto en *Fortnite*. Tras el exitazo del show musical del DJ Marshmello, que congregó a diez millones de espectadores en todo el mundo, el popular dúo gaditano se subirá al escenario virtual en mayo. Allí, interpretará versiones dubstep de sus éxitos, como "Son de amores" o "Tanto la quería".

☐ ¡QUE CUENTEN CON MI LIKE! ☐ Y MOCEDADES DE TELONEROS, ¿NO?





LINK SE PASA AL ESTILO CIBERPUNK EN EL ZELDA PARA MÓVILES

Nintendo sigue muy volcada en el mercado para smartphones. Tras triunfar con *Super Mario Run* o *Pokémon Go*, y con *Mario Kart Tour* confirmado para iOS y Android, la próxima gran saga de la compañía en dar el salto al universo móvil será ni más ni menos que *The Legend of Zelda*. Bajo el nombre de *Hyperlink to Ganon City*, esta aventura exclusiva nos situará en un futuro lejano del universo de *Breath of the Wild*, lo que se reflejará a la perfección gracias a una atractiva estética ciberpunk. El avance de la tecnología ancestral y su aplicación en vehículos como la Moto Hyliana Alfa serán el eje principal del argumento, que promete ser uno de los más oscuros y profundos de la historia de la saga. Estará disponible en septiembre.

- ☐ NINTENDO LO HA VUELTO A HACER
- ☐ ¿CÓMO SE OS OCURREN ESTAS COSAS?



PRIMERAS IMÁGENES DE **LEGO RESIDENT EVIL TRILOGY**

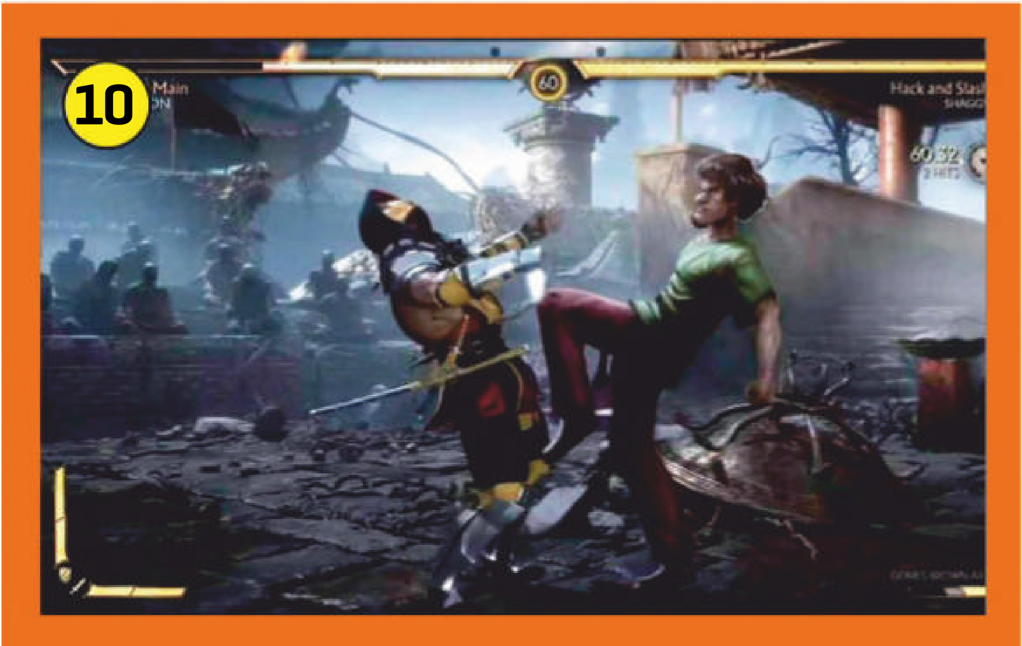
Era un secreto a voces, pero Warner Bros ya lo ha hecho oficial. La trilogía original de *Resident Evil* tendrá su propia versión en LEGO, por lo que Chris, Leon y Claire se unirán al club de otros ilustres personajes, como Harry Potter o Indiana Jones. Con un lanzamiento en todas las plataformas programado para otoño de este año, esta nueva vuelta de tuerca a la saga de Capcom reflejará con fidelidad los tres títulos de PlayStation, pero adaptándolos al espíritu LEGO. Así, y como es marca de la casa, el sentido del humor, la acción y los sencillos puzles de construcción ganarán protagonismo al terror característico de *Resident Evil*. Una combinación que sus creadores han bautizado como "Construction Horror", y que promete acercar de forma amable a los zombis y los lickers a los más pequeños de la casa.

☐ AL FIN VOY A PODER JUGAR UN RESIDENT SIN PASAR MIEDO
☐ NO ME LO CREO, PERO ANDA QUE NO MOLARÍA

9 Lo peta en *Tetris* con la alfombra de baile de *DDR*. El siete veces campeón del mundo de *Tetris* Jonas Neubauer sorprendió a todos en su canal de Youtube al cambiar el pad por la alfombra de *Dance Dance Revolution*. Así, y a pesar de su cuestionable sentido del ritmo, el norteamericano consiguió superar nueve niveles de la versión de NES de *Tetris* usando sólo los pies. ¡Todo un logro, dadas las circunstancias!

☐ BUENO, YO ME LO PASO CON LA Wii BALANCE BOARD
☐ AQUÍ HAY PIEZAS QUE NO ENCAJAN...





SHAGGY, DE SCOOBY-DOO, SE UNE AL PLANTEL DE MORTAL KOMBAT 11

Le ha costado lo suyo, pero, al fin, Ed Boon ha cedido a la presión de sus seguidores. El fundador de NetherRealm Studios ha confirmado que Shaggy, el personaje de la serie Scooby-Doo, será uno de los nuevos luchadores de *Mortal Kombat 11*. Esta decisión nace después de la petición online que iniciaron algunos fans (no sabemos muy bien si de Scooby-Doo, de *Mortal Kombat* o del "troleo" en general) por incorporar al personaje a la próxima entrega de la saga de lucha. La iniciativa, que empezó como algo anecdótico, pronto se convirtió en todo un pulso al estudio y, después de superar las 300.000 firmas, parece que ha dado sus frutos. Así, el bueno de Shaggy deberá dejar sus miedos de lado para enfrentarse a bestias pardas de la talla de Scorpion o Sonya Blade.

☐ ¡QUÉ GANAS DE VERLE REPARTIENDO SCOOBY GALLETAS!
☐ NO ME LA COLÁIS, QUE SOY MÁS PERRO VIEJO QUE SCOOBY-DOO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **LA LEGO PELÍCULA 2: EL VIDEOJUEGO** PARA PS4 Y ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias del juego *La LEGO Película 2*, dos para PS4 y una para One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 331

1 Verdadero **2** Verdadero **3** Falso **4** Verdadero **5** Verdadero **6** Falso **7** Falso **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Falso

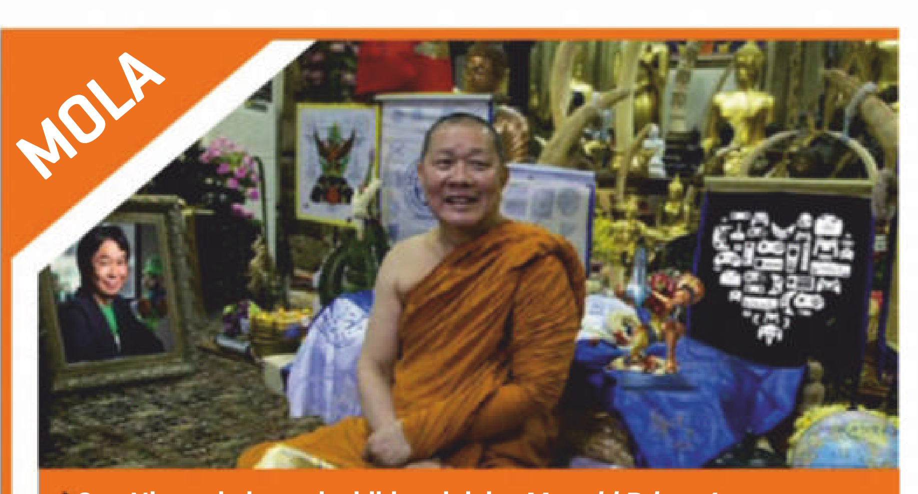
GANADORES de un juego **Super Smash Bros Ultimate** (HC 331)

▸ Andrea Cano (Madrid) ▸ Oto Z. González (Madrid) ▸ Raúl García (Madrid)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Que Nintendo haya decidido reiniciar *Metroid Prime 4* y encargar su desarrollo a Retro Studios, quienes debían hacerlo. Prefiero estar decepcionado por un retraso que por un mal juego. Presiexpress

Después de decenas de opiniones que criticaban a Nintendo por este tema, nos hemos topado con tu mensaje apaciguador. Y, oye, menuda paz interior. ¡Te imaginamos como al "jugón" de arriba!

El action RPG de Dragon Ball es un sueño. Eso sí, se me ocurren varios minijuegos con Mutenroshi y todos son PEGI +18. Miguel A. Romero
Nos da que a lo mejor te has tomado de forma demasiado literal eso de "action RPG". ¡Que se refiere a los combates, cochinote!

Los más de 94 millones de unidades que ha vendido ya PS4. Menos mal que algunos decían que las consolas estaban muertas... Ezio
Y los más de 41 millones de Xbox One y los 32 de Switch... A las consolas les queda mucha cuerda aún.

Lo bueno que es *Kingdom Hearts III*. Estoy deseando pasármelo y, a la vez, no quiero que acabe. Shepon
Uf, no sabemos qué aconsejarte, la verdad. Puedes borrar la partida al final y empezar de cero una y otra vez.

Que estudios como Quantic Dream dejen de trabajar en exclusiva para Sony. Eso beneficia a todos los jugadores. Martín Pez
Los grandes juegos, a cuanta más gente lleguen, mejor. Vamos, que nos parece guay tu mensaje.

Que *Resident Evil 2* haya recibido DLC gratuitos. ¡Así, da gusto! Y, ahora, a ponerse las pilas con el remake de *Resident Evil 3*, ¿eh? Dakres
A ver, centrémonos. Si se ponen con el remake de *RE3*, no van a poder hacer DLC para el *2*. ¡Que los programadores tienen un horario!

Que Capcom haya sido elegida la mejor desarrolladora de 2018 según Metacritic. ¡Mola! Kenshiro
La verdad es que se marcaron un añito genial. A ver si no bajan el ritmo en 2019 y siguen así de inspirados.



El buen trabajo que está haciendo Microsoft de cara al futuro. Le auguro un muy buen E3. Eso sí, que la ausencia de Sony no les haga dormirse, sino dar un verdadero golpe sobre la mesa. dante25

Este año el "tito" Phil Spencer sale a hombros del Convention Center, ya verás. Bueno, eso o se carga la mesa del golpetazo. Pero vamos, que tiene pinta de que Microsoft no va a dejar a nadie indiferente.

NO MOLA



No me fío nada del catálogo que está preparando Nintendo para Switch. ¿Cuántos juegos llevarán el nombre de Mario? Tienen explotado al pobre fontanero. No le dejan descansar. master

Y lo peor de todo es que juega al tenis, compite en carreras de karts o salva a Peach en los ratos libres que le deja la fontanería. No nos queremos ni imaginar cómo le sale la declaración de la Renta...

Comprar *Hitman: Definitive Edition* y que, a las tres semanas, lo pongan gratis con PS Plus. Vaya mala suerte tengo... David BD
Bueno, piensa que pudiste jugarlo tres semanas antes que otros. Y, ahora, ¡que te quiten lo "disfrazao"!

La "turra" que está dando Kojima con *Death Stranding*. Si al final va a ser un juego inacabado, aburrido y sin final, como *MGS V*. Óscar Simon
Toca esperar a comprobarlo. Pero admiramos tu capacidad de repartir tantos palos en tan pocas palabras.

Menuda castaña *Crackdown 3*. Prefiero una cita con Ana Obregón antes que perder el tiempo con este bodrio, que ya es decir. Enek
Ana, la luz tenue de las velas, una partidita a *Crackdown 3*... Pues a nosotros nos parece un planazo.

Que, teniendo sagas como *Dragon Age*, *Mass Effect* o *KOTOR*, Bioware haga *Anthem*. Si es que no están a lo que tienen que estar. Renton
Si explotan una saga, porque no arriesgan. Si crean un nuevo juego, porque abandonan otras series. ¡Mira que somos inconformistas!

PlayStation Now y su sistema de streaming. Yo quiero los juegos en físico o en mi disco duro. janiji
Nada como el encanto de un disco, un cartucho o una revista impresa. Pero bueno, mientras convivan...

El frenesí consumista consolero. Siempre con la amenaza de nuevas consolas o revisiones. Miguel A. R.
Y suerte que aún no está al nivel de las televisiones o de los móviles. ¡Y que aguante así mucho tiempo!



Que Norman Reedus calificara a Hideo Kojima de dios cuando le conoció. Tampoco exageremos, aunque, para mí, es el creador del mejor juego de la historia: *Metal Gear Solid*. HarryMason

Vale, es verdad que ahí Norman se vino un poco arriba. Pero también piensa que, a lo mejor, le contó de qué va *Death Stranding* nada más conocerle. Eso debe de descolocar a cualquiera...

Por David Alonso @Davealonsoh

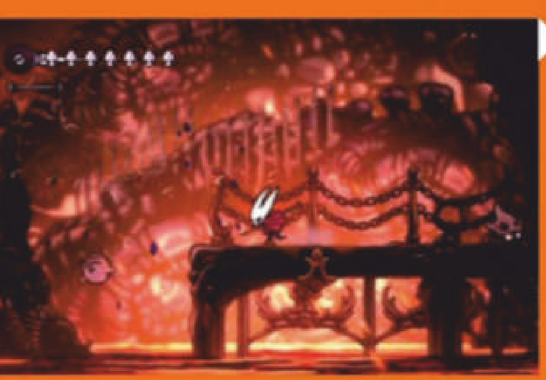
SUBEN



SHENMUE III se dejará ver el 9 de marzo, en una conferencia que dará Yu Suzuki en el marco del evento Magic Monaco. Además de ofrecerse nuevos detalles del juego, que se lanzará el 27 de agosto, se mostrará un tráiler que, por primera vez desde que el proyecto se anunciara en el E3 2015, mostrará la jugabilidad propiamente dicha. Por lo pronto, Ys Net ha enseñado una imagen en la que se aprecia que el apartado visual sigue mejorando a marchas forzadas. Eso sí, no tiene pinta de que vaya a lanzarse aquella demo que se prometió a los que apoyaron el Kickstarter.



QUANTIC DREAM, que hasta ahora ejercía casi siempre como second party de Sony, ha llegado a un acuerdo con la compañía china EaseNet, que financiará sus proyectos para los próximos años. Eso implica que pondrán ser multiplataforma.



LOS ANUNCIOS de nuevos juegos, sobre todo *Hollow Knight: Silksong*, secuela del indie de 2018. Bigben ha presentado ya *WRC 8*, EA trabaja en un *Need for Speed* y un *Plants vs Zombies* para 2019, Activision lanzará otro *Call of Duty* este año...



GENERATION ZERO, el nuevo juego de acción de Avalanche Studios (creadores de *Just Cause*), se pondrá a la venta el 26 de marzo, en formato físico y a un precio reducido de 40 €. Nos llevará a una Suecia ochentera invadida por robots.

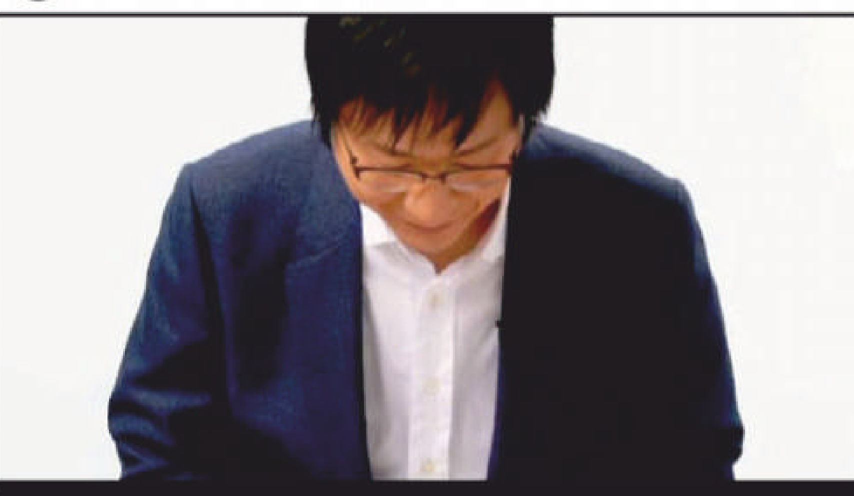


2K GAMES ha fundado un nuevo estudio que estará liderado por Michael Condrey, quien fuera director de *Dead Space* y de los *Call of Duty* de Sledgehammer Games (*Advanced Warfare* y *WWII*). Por ahora, se desconoce en qué tipo de juego trabaja.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



BAJAN



METROID PRIME 4 ha visto reiniciado su desarrollo, tal y como anunció Shinya Takahashi, responsable de desarrollo de Nintendo. El juego se anunció en el E3 2017 con un simple logo, sin que se mostrara ningún tipo de metraje ni se confirmara qué estudio estaba al mando (se rumoreó que Bandai Namco Singapur), pero la compañía ha decidido desechar el trabajo realizado hasta el momento y resetear el proyecto, que ha pasado a manos de Retro Studios, responsable de la trilogía original... si bien el estudio lleva desde 2014 sin sacar ningún juego. Va para largo.



PLATINUM GAMES ha informado de que se baja del desarrollo de *Granblue Fantasy: Relink*, en el que estaba colaborando con Cygames, y seguimos sin saber nada de *Bayonetta 3* ni de *Babylon's Fall*. Al menos, acaba de anunciar *Astral Chain*...



UBISOFT tuvo que pedir disculpas por bromear en un email promocional de la beta de *The Division 2* sobre un potencial cierre de gobierno en EE.UU., con una foto del Capitolio en llamas. Qué lejos quedan los años de la publicidad agresiva...



ANTHEM, pese a estar ya a la venta, no lo hemos podido analizar este mes, debido a que los servidores no estaban aún habilitados en el momento de entregar el número a imprenta. Y tampoco hemos podido analizar *Jump Force* ni *DiRT Rally 2.0*.



LAS PÉRDIDAS en bolsa de un gran número de compañías en las últimas semanas: EA, Sony, Square Enix, Take-Two, Sega... Peor es lo de Activision, que, habiendo tenido unos ingresos récord... anunció el despido de 800 trabajadores.



Catherine: Full Body

LÍOS AMOROSOS DE LOS CREADORES DE PERSONA

PLATAFORMAS
PS4 | PS Vita
GÉNERO
Puzle / Aventura / Plataformas
DESARROLLADOR
Studio Zero (Atlus)
DISTRIBUIDOR
Atlus
LANZAMIENTO
Ya disponible (Japón)
3 de septiembre (Europa)

En 2012, el equipo de Atlus responsable de *Persona* nos sorprendió con un título muy diferente y especial para PS3 y Xbox 360, que destacaba por una temática adulta y un planteamiento refrescante. Esta remasterización para PS4 y Vita (fuera de Japón sólo llegará la versión de sobremesa) añade numerosas novedades, y ya tiene fecha para estos lares: el 3 de septiembre.

Catherine era un juego de puzles y aventura ciertamente particular: por el día, nuestro protagonista, Vincent Brooks, vivía su vida y lidiaba con sus intereses amorosos; por la noche, se enfrentaba a unas extrañas pesadillas en las que tenía que completar puzles escalando torres de cajas. Dichas pesadillas comienzan cuando Katherine, la pareja de Vincent, empieza a hablarle sobre matrimonio y compromiso, al tiempo que la misteriosa y seductora Catherine entra en su vida y le hace replantearse muchas cosas. *Full Body*, ya disponible en Japón, nos presenta una vuelta de tuerca a todo este lío, porque su argumento incorpora a otra mujer: la dulce e inocente Qatherine, también conocida como Rin. Esta muchacha es pianista en el bar que frecuenta Vincent, aunque tiene amnesia y sólo recuerda su nombre. Su presencia se integra de manera natural en la historia principal, que está expandida con multitud de nuevas escenas, las cuales no sólo desarrollan al personaje de Rin, sino que también nos muestran facetas inéditas de las otras dos chicas.

Una historia aún más sólida

Todo esto potencia la complejidad y las posibilidades de la historia, que en el juego original ya tenía un buen puñado de variaciones y finales en función de nuestras decisiones y sentido de la moralidad. Tal como era de esperar, *Full Body* cuenta con aún más ramificaciones y finales posibles.

En cuanto a los niveles de puzle que transcurren durante las pesadillas de Vincent, y que suponen la esencia jugable del juego, también se ven agraciados con---- importantes novedades. Estos niveles consisten en mover cajas para ascender sobre ellas hasta alcanzar la cima, con numerosos peligros y trampas por el camino. *Full Body* nos da la opción de jugar en modo "Arrange", el cual altera todos los niveles para hacerlos aún más complicados y enrevesados. Además, el juego también incorpora batallas online, para que podamos medirnos a jugadores de todo el mundo escalando estas torres. ■

SUS INGENIOSOS PUZLES Y SU FASCINANTE HISTORIA BRILLARÁN AÚN MÁS EN ESTA NUEVA VERSIÓN



1 **Vincent** se enfrenta a multitud de misterios repentinos.

2 **Su vida** se llena de emociones y dilemas tras conocer a nuevas chicas.

3 **Rin** es un personaje totalmente nuevo, otra chica misteriosa que entra en la vida de Vincent.

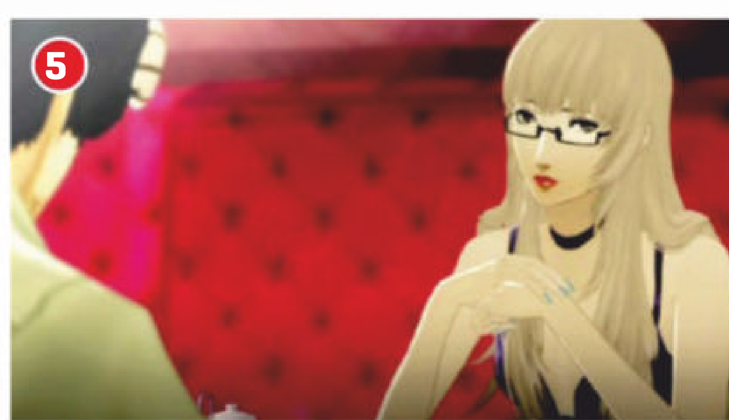
4 **The Stray Sheep** es el bar en el que transcurre gran parte de la aventura. Desde aquí, Vincent interactúa con sus amigos y sus ligues.

5 **Katherine** es la novia de Vincent, empeñada en que nuestro protagonista siente la cabeza y se tome más en serio su relación.

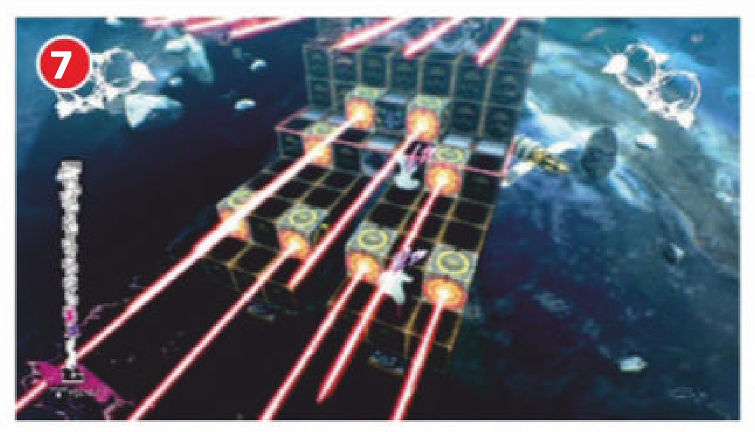
6 **Catherine,** por su parte, es una mujer despampanante y sensual, que tienta los apetitos sexuales de Vincent y pone a prueba su relación.

7 **En los puzles,** tenemos que apañárnoslas para ascender a través de torres de cajas. El juego original ya incluía modos locales cooperativos y competitivos con estos puzles, pero *Full Body* incorpora, además, batallas online en las que tendremos que llegar a la cima antes que nuestro adversario.









JOKER, DE PERSONA 5, ESTARÁ EN EL JUEGO

El protagonista de *Persona 5* no sólo será personaje jugable mediante DLC en *Super Smash Bros Ultimate*, sino que también se une al juego que nos ocupa en estas páginas. Joker es jugable en los modos Babel y Coliseo de *Catherine: Full Body*, gratis para los primeros compradores y como DLC de pago al poco tiempo. Además, otros personajes del mundo de *Catherine* también están ya disponibles por DLC en Japón para estos modos.



Aquí TOKIO



Nintendo abrirá en otoño su primera tienda oficial en Japón

Hace muchos años que Nintendo tiene su propia tienda física oficial en Nueva York, por lo que choca que aún no tuviese ninguna en Japón. La Gran N pronto subsanará esto con la tienda Nintendo Tokyo, que abrirá sus puertas en otoño en el gran centro comercial Shibuya PARCO de la capital japonesa.



Dragon Quest XI extenderá su argumento en Switch

Yuji Horii, creador de la saga, ha confirmado que *Dragon Quest XI S* (la versión del juego que aparecerá próximamente para Switch) incluirá nuevas subtramas y elementos argumentales. Estas nuevas historias transcurrirán cronológicamente antes del final del juego y, gracias a ellas, conoceremos mejor a los personajes.



5.000.000

de unidades de **Kingdom Hearts III** (PS4 y Xbox One) vendidas en todo el mundo en su primera semana

Yu-Gi-Oh! Legacy of the Duelist: Link Evolution, anunciado para Switch

Switch también tendrá su ración de la popular saga de batallas de cartas. A falta de que Konami revele más información del juego, aún no está claro si se trata de una secuela completa o de una reedición ampliada del *Legacy of the Duelist* que salió para PlayStation 4, Xbox One y PC hace unos años. Eso sí, ya está confirmado que reunirá a personajes icónicos de la historia de la saga.



¿Un modelo más pequeño y barato de Switch?

Según el medio financiero japonés Nikkei, Nintendo estaría preparando un modelo de Switch más enfocado a la experiencia portátil: más barato y pequeño, con algunas funciones recortadas. Sería un paso lógico para la Gran N, que, así, ofrecería una portátil de bolsillo y asequible que aprovecharía el potente catálogo de Switch.



Dr. Mario World, el nuevo juego de Nintendo para móviles

Esta nueva entrega de la saga de puzles será uno de los próximos juegos de Nintendo para iOS y Android. Será gratis, con micropagos opcionales, y se espera que esté disponible en todo el mundo a principios de verano. Nintendo codesarrollará el juego junto a la compañía LINE y con apoyo de NHN Entertainment.



3.000.000

de unidades del remake de **Resident Evil 2** (PS4, Xbox One y PC) vendidas en todo el mundo en su primera semana



Disgaea RPG, en desarrollo para móviles

Nippon Ichi Software también tiene grandes planes para iOS y Android. Esta entrega móvil de su saga estrella trasladará a dicho formato sus batallas de rol táctico por turnos, de manera similar a lo que hizo Nintendo con *Fire Emblem Heroes*. Ya hay prerregistro en Japón.



LA DIFICULTAD ES EL REFLEJO DEL ALMA



La fórmula Souls de FromSoftware se ha convertido en uno de los mayores hitos del videojuego. A base de hostilidad, miles de guerreros han caído rendidos a su brutal voluntad.

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

FromSoftware es uno de los estudios más influyentes de la última década, merced a sus Souls, entendiendo como tal a *Demon's Souls*, a los tres *Dark Souls* y a *Bloodborne*. Ese quinteto estelar ha sentado cátedra hasta tal punto de hacer que a infinidad de títulos se los considere los Souls de determinados géneros o de la compañía que corresponda en cada caso.

El estudio japonés nunca había sido particularmente mediático. Había hecho trabajos muy notables, como las sagas *King's Field*, *Armored Core* u *Otogi*, pero estaba lejos de ser conocido por el gran público o ser considerado un referente. Hasta que llegó *Demon's Souls*, un proyecto que estaba emponzoñado, sin un rumbo claro, y cuyo liderazgo decidió asumir Hidetaka Miyazaki, al que le llamaba la atención su ambientación fantástica, pero que, hasta entonces, sólo había trabajado con los robots de *Armored Core*. No había nada que perder, pues era un desarrollo que pendía de un hilo. Ni la compañía ni el diseñador podían imaginar que aquello cambiaría sus vidas para siempre.

En febrero de 2009, se puso a la venta *Demon's Souls*, como un exclusivo de PS3, pero sólo en Japón. Sony, que era la editora, no se fiaba del desempeño comercial que pudiera tener, y no se equivocaba del todo: el juego no vendió particularmente bien y, por ejemplo, Famitsu le dio un discreto 29/40. Sin embargo, con su exacerbada dificultad por bandera, no tardó en convertirse en un título de culto y en ser reclamado por el público occidental. Sony no dio el paso de sacarlo fuera de Japón, pero, por suerte, sí lo hicieron Atlus en Estados Unidos (en octubre de 2009) y Bandai Namco en Europa (en junio de 2010). Aquel título puso en órbita a FromSoftware y a Miyazaki, que, en los años sucesivos, se centrarían en hacer varios sucesores espirituales: por un lado, la trilogía de *Dark Souls* (multiplataforma y en asociación con Bandai Namco); por otro, *Bloodborne* (exclusivo de PS4 y de nuevo en alianza con Sony, esta vez más férrea).

Diamantes en bruto

Que FromSoftware no era un estudio al que se le tendieran cheques sin fondo por aquel entonces lo demuestra el rendimiento técnico de sus juegos. PS3 y Xbox 360 se las vieron y se las desearon para mover determinadas secciones de algunos juegos, como la Ciudad Infestada del primer *Dark Souls*, que los tirones en la tasa de imágenes convertían en un viacrucis casi injugable. Sin embargo, bajo esa talla tosca, los que se atrevieron a hacer un acto de fe descubrieron una vuelta a los orígenes del videojuego.

Antes del auge de la fórmula Souls, se criticaba mucho el bajón de dificultad que había experimentado la industria. En la época de los 8 o los 16 bits, la sensación de reto era clave para ampliar la vida útil de unos »



DE UN JOVEN PRESIDENTE

El caso de Hidetaka Miyazaki, padre del estilo Souls, es muy llamativo, pues no estudió una carrera específica de diseño de videojuegos. Trabajaba en la compañía de telecomunicaciones Oracle, pero, después de que le recomendaran jugar a *Ico*, se concienció de que los videojuegos le ofrecían un mundo de posibilidades y acabó uniéndose a FromSoftware como programador en 2004. Allí, tuvo un ascenso meteórico, primero como director de *Armored Core 4* (2008) y, ya luego, de *Demon's Souls* y *Dark Souls*, lo que le valió ser promocionado a presidente de la compañía en 2014, en lo que supone un raro caso dentro de la sociedad japonesa, donde ese tipo de ascensos suelen producirse por antigüedad en la empresa.

Una fantasía medieval no es nada si no tiene un buen dragón de por medio. *Dark Souls III* ya le mostró a Cersei Lannister el camino que tiene que seguir si no quiere acabar bien churruscada.

DARK SOULS III

PS4-XBOX ONE-PC
BANDAI NAMCO 2016



No permite elegir con quién jugar, pero el cooperativo de los Souls ha evitado que más de uno se cortara las venas para acabar con el sufrimiento o, peor, fuera engullido por una rata mutante mucho menos amigable que el Maestro Splinter.

» juegos que no solían ser particularmente largos. Sin embargo, con el paso de las generaciones, a medida que los desarrollos empezaron a ser más ambiciosos, ganaron muchísimo terreno las propuestas accesibles que cualquier usuario pudiera llegar a terminarse, aunque no fuera muy hábil. Cuanto más público potencial tuviera un juego, más fácil de amortizar sería su coste. Del mismo modo, ya no era necesario alargar artificialmente la duración, como se hacía antaño con el número limitado de continuaciones, algo que tampoco tenía sentido con la presencia de tarjetas de memoria.

Entonces, apareció FromSoftware con una propuesta brutalmente hostil, que no era, ni mucho menos, para todos los públicos. *Demon's Souls* y *Dark Souls* tendían la mano sólo a aquéllos dispuestos a afrontar el reto de sus vidas, como dejaba claro la edición para PC del segundo, que añadió la coletilla de "Prepare to Die" ("Prepárate para morir"). Si esos dos pioneros no hubieran sido tan despiadados, quizá habrían pasado sin pena ni gloria por el mundo de los vivos. Morir cientos de veces para volver a intentarlo otra vez se convirtió en una religión.

Alma sana en un cuerpo herido

La jugabilidad de los Souls, algo tosca y carente de tutoriales, recordaba a la de otro RPG hostil como *Monster Hunter*. Ahí están las barras de salud y resistencia, las clases o los jefes, capaces de darnos matarile de uno o dos golpes. Sin embargo, FromSoftware ha forjado su propio estilo de combates cuerpo a cuerpo con armas blancas. En él, es prioritario defenderse con el escudo, algo que *Bloodborne* sustituye por ágiles escorzos. Hasta el enemigo más pusilánime puede acabar con nosotros... si no lo hacen »

IMITADORES DE TODOS LOS COLORES

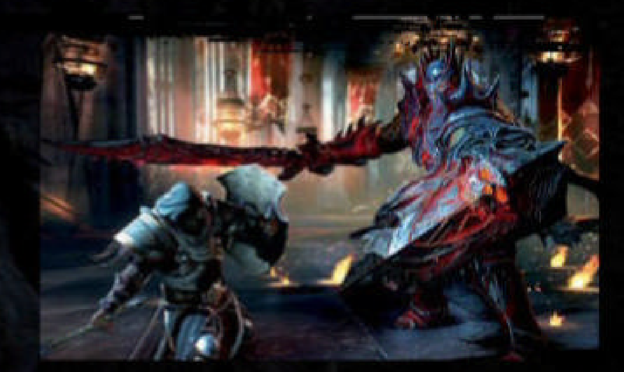
Al olor de la sardina de los Souls, muchas compañías han tratado de arrimar el ascua a sus respectivas sardinas. Ninguna ha logrado superar a FromSoftware en su propio terreno, pero sí ha habido juegos que han imitado o reinterpretado con acierto la fórmula de esta particular Coca-Cola.



NIOH

PS4 - PC ■ TEAM NINJA ■ 2017

Este proyecto nació, en realidad, mucho antes de que se popularizaran los Souls, pero con otro estilo, más similar a *Ninja Gaiden*, otra saga del Team Ninja que ya se caracterizaba por su dificultad. Sin embargo, tras muchos años en punto muerto (se anunció en 2005 como *Ni-Oh*), se resucitó con una fórmula más lenta. Con su ambientación en el folclore japonés, es el mejor imitador que ha habido.



LORDS OF THE FALLEN

PS4 - XBOX ONE - PC ■ DECK13 ■ 2014

Éste es un caso particular, pues es seguramente el RPG que más descaradamente ha tomado las mecánicas y hasta la ambientación medieval de las obras de FromSoftware... pero la editora fue la misma que la de *Dark Souls*, Bandai Namco, o sea que, de algún modo, todo quedaba en casa. Aunque no se ha visto nada, hay una secuela en camino, a cargo de un nuevo equipo: Defiant Studios.



THE SURGE

PS4 - XBOX ONE - PC ■ DECK13 ■ 2017

Los creadores de *Lords of the Fallen* sí se devanaron más los sesos para desarrollar esta IP, en colaboración no ya con Bandai Namco, sino con Focus Home Interactive. Para ello, plantearon una ambientación industrial con exotrajes y enemigos robóticos cuyos miembros podíamos amputar para mejorar el equipamiento. La acogida fue buena y, de hecho, en 2019 se lanzará una secuela.



SALT AND SANCTUARY

PS4 - ONE - SWITCH - VITA - PC ■ SKA STUDIOS ■ 2016

Este juego indie supo hacer de sus limitaciones de presupuesto una virtud, al adaptar la fórmula jugable y ambiental de los Souls a un desarrollo bidimensional, en el que saltar era fundamental para no caer a las primeras de cambio contra los monstruosos enemigos. Empezó siendo exclusivo de PlayStation 4 y, merced a su calidad, ha acabado llegando a todas las demás plataformas actuales.



ASHEN

XBOX ONE - PC ■ AURORA44 ■ 2018

El último exponente del subgénero Souls es este otro título independiente, que también ha tenido una gran acogida. En este caso, sí se trata de una aventura tridimensional, pero con unos gráficos más modestos que, sin embargo, cuentan con una gran dirección artística. Otra de sus peculiaridades es el cooperativo casi continuo, que hace que cualquier desconocido pueda unirse a nuestra partida.



TITAN SOULS

PS4 - PS VITA - PC ■ ACID NERVE ■ 2015

Con mucho de *Shadow of the Colossus*, este juego indie, que contó con el beneplácito de Devolver Digital, nos enfrentaba a veinte titanes, con una dificultad exacerbada: recibir un golpe suponía morir. El protagonista era un joven que, frente a esas bestias, sólo contaba con un arco y una única flecha, que debía ir lanzando y recogiendo. Sus gráficos pixelados y su perspectiva cenital eran deliciosos.



CODE VEIN

PS4 - XBOX ONE - PC ■ BANDAI NAMCO ■ 2019

Bandai Namco es más consciente que nadie del éxito de la fórmula Souls y, por eso, va a seguir explotándola, en esta ocasión con uno de sus estudios internos. Este RPG, desarrollado por los creadores de *God Eater*, está ya en la recta final de su producción, y promete ponernos las cosas difíciles, con una ambientación postapocalíptica y vampírica a la que se sumará una estética de anime.



BLASPHEMOUS

PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ THE GAME KITCHEN ■ 2019

De los indies españoles que llegarán en el futuro próximo, éste de los sevillanos The Game Kitchen puede ser, fácilmente, el más esperado. Se trata de una aventura bidimensional que combinará exploración y combates con una estética oscura, de modo que los escenarios y los enemigos estarán inspirados en el imaginario religioso y, particularmente, en la Semana Santa, icónica de Andalucía.



DEEP DOWN

PS4 ■ CAPCOM ■ ¿CANCELADO?

Este híbrido entre *Dark Souls* y *Dragon's Dogma* tiene pinta de estar muerto o, como poco, metido en lo más profundo de un cajón, pues no se ha sabido nada de él desde el Tokyo Game Show de 2013. Estaba llamado a mostrar las bondades del motor Panta Rei en el que Capcom estaba trabajando para esta generación... y que luego ningún juego ha utilizado (su lugar lo ocupó el RE Engine).

BLOODBORNE
PS4 · SONY · 2015

» antes las trampas del entorno, como caídas al vacío o efluvios venenosos. A eso, se añadió una mecánica de riesgo y recompensa: la de las almas y las hogueras. Si morimos, las almas, equivalentes a puntos de experiencia, caen al suelo y tenemos que volver a por ellas desde el último punto de control, con una sola oportunidad para recuperarlas (si morimos de nuevo sin haberlas recogido, desaparecen para siempre). En cuanto a las hogueras, permiten descansar, pero a costa de resetear la presencia de los enemigos.

Aún más innovador fue el multijugador contextual. Los Souls permiten pedir ayuda a personas aleatorias, pero también hay un riesgo de sufrir invasiones. Aparte, está el sistema para dejar mensajes a otros jugadores, que pueden ofrecernos pistas útiles... o conducirnos hasta una trampa mortal.

Origen literario y arquitectónico

Otro factor hostil en los Souls es el relativo a la narrativa. Hablamos de juegos que no sólo no tienen un protagonista con nombre y apellido, sino que prescinden casi por completo de escenas de vídeo o personajes que interactúen con nosotros. La idea del argumento se la tiene que hacer cada jugador, sirviéndose de las descripciones de los objetos o de la observación de los entornos. Esta narrativa contextual, plagada de matices y temas existenciales (como la muerte y la soledad), tiene su origen en la pasión que Miyazaki sentía por los libros y el manga desde niño: muchas veces, no los entendía del todo, por lo que, con ayuda de las ilustraciones, se hacía su propia idea mental.

Con ese trasfondo, y gracias también al gusto de Miyazaki por la arquitectura, sus mundos, como Lordran o Yharnam, son ahora referentes de la fantasía oscura. El escenario de *Bloodborne* es quizá el más significativo, pues bebe a morro del terror cósmico de Lovecraft y del Londres victoriano.

Lo que han hecho FromSoftware y Miyazaki saldrá algún día en los libros de historia del arte. Mientras: ¡alabado sea el sol!

BLOODBORNE

Bloodborne es el Souls menos Souls, al prescindir de los escudos y tener armas de fuego. Viendo los cambios, muchos se temían que fuera más fácil... pero no había nada que temer: también era infernal.





DEMON'S SOULS



Si la muerte de verdad tiene un novio, ése es FromSoftware, un estudio que nos volverá a traer por la calle de la amargura de la mano mecánica de un ninja que estima demasiado la vida.

SEKIRO™ SHADOWS DIE TWICE

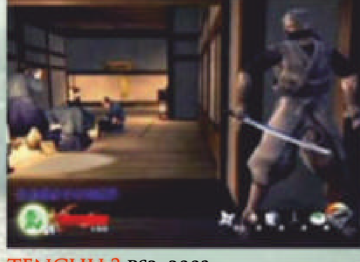
MORIR ES VIVIR

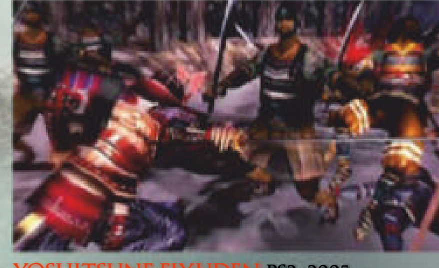
- PS4 - Xbox One - PC
- 22 de marzo
- FromSoftware (Activision)
- Aventura

Los legionarios mienten cuando se autoproclaman novios de la muerte, igual que lo hacían Azúcar Moreno cuando cantaban que sólo se vive una vez. FromSoftware va a demostrar a unos y a otras su error, abrazando para ello el mantra de los ganados de *Resident Evil 4*, éstos con conocimiento de causa, que afirmaban que morir es vivir.

Tras tantos años de Souls para arriba y Souls para abajo, el estudio japonés, con Hidetaka Miyazaki al frente, quería retarse de nuevo. No es que estuviera encasillado, pues *Bloodborne* tenía diferencias notorias respecto a *Demon's Souls* y *Dark Souls*, pero quería tomarse la libertad creativa de cambiar de tercio y proponer algo nuevo en todas sus dimensiones: la ambientación, la narrativa, el combate, el diseño de niveles... Miyazaki quería hacer un juego de ninjas, para darlos a conocer al mundo, pues vivía en una región donde estas figuras han estado siempre en el imaginario colectivo, y, tras una década trabajando estrechamente con dos editoras niponas como Sony y Bandai Namco, el apoyo financiero le vino, paradójicamente, de una compañía occidental, Activision. No es casualidad, pues el estudio ya había trabajado con ella en la saga *Tenchu*, predecesora espiritual de esta nueva IP que es *Sekiro: Shadows Die Twice*.

Influido por mangas como "Basilisk", de Futaro Yamada, o "Blade of the Immortal", de Hiroaki Samura, el juego nos trasla- »


TENCHU 3 PS2 - 2003

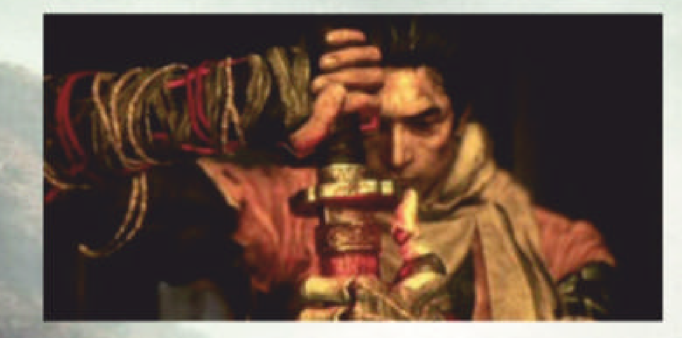

YOSHITSUNE EIYUDEN PS2 - 2005

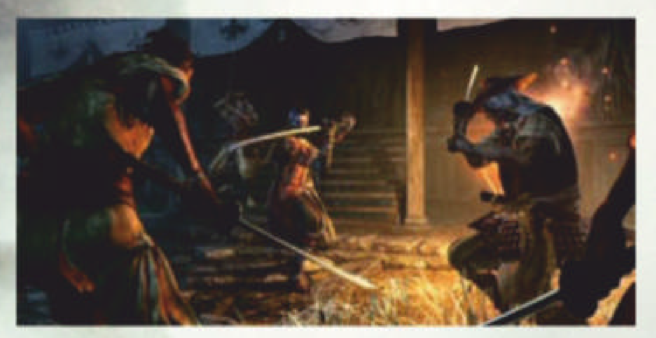
LOS ANTEPASADOS JAPONESES DE FROMSOFTWARE

Durante sus veinticinco años de existencia, FromSoftware ha sido siempre un estudio muy apegado a su país de origen. No es de extrañar que, antes de sus Souls, su saga más recurrente fuera *Armored Core*, pues los mechas arrastran pasiones en Japón. Pero no todo ha sido tecnología futurista. De hecho, *Sekiro* no es la primera IP inspirada en el Japón ancestral que desarrolla el equipo. Antes de ella, ya llegaron series como *Otogi* (con monstruos del folclore nipón), *Yoshitsune Eiyuden* (con samuráis), *Ninja Blade* (con ninjas en el Tokio contemporáneo) o, sobre todo, *Tenchu*, de la que FromSoftware desarrolló varias entregas y cuyos derechos pertenecen, casualmente, a Activision.



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen





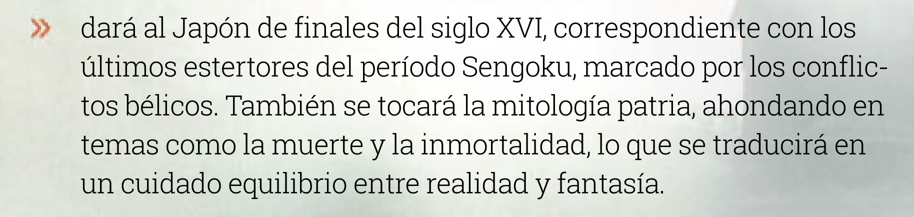


■ Sekiro volverá lisiado de entre los muertos, pero, gracias a un brazo mecánico, será más poderoso que antes. Toda ayuda será poca contra el Clan Ashina.

■ Ataque y defensa se concentrarán en una misma arma en esta nueva IP de FromSoftware, que carecerá de escudo y volteretas. Con L1, nos protegeremos; con R1, daremos los espadazos.

■ El diseño de niveles dará pie a actuar casi siempre con sigilo, ante unos enemigos que tendrán conos de visión a lo *Metal Gear*. Podremos trepar por cornisas, pegarnos a las paredes...

■ El uso del gancho se traducirá en una verticalidad impensable en los Souls. Podremos agarrarnos a multitud de elementos del entorno, que estarán marcados con un círculo verde.



» dará al Japón de finales del siglo XVI, correspondiente con los últimos estertores del período Sengoku, marcado por los conflictos bélicos. También se tocará la mitología patria, ahondando en temas como la muerte y la inmortalidad, lo que se traducirá en un cuidado equilibrio entre realidad y fantasía.

The Revenge of Shinobi

El juego estará protagonizado por un ninja llamado Sekiro, alias el "Lobo de un solo brazo". Este noble guerrero jurará proteger a un joven señor descendiente de un antiguo linaje, pero morirá a manos del Clan Ashina, que secuestrará a su amo. Sin embargo, alguien lo resucitará de entre los muertos y solventará la amputación de su brazo izquierdo implantándole una prótesis mecánica que ya hubiera querido para sí el manco de Lepanto. Así, se embarcará en un viaje para rescatar a su señor y, de paso, vengarse de sus asesinos y recuperar el honor perdido.

De primeras, la historia será más directa que la de los Souls, pues habrá un protagonista definido de antemano que interactuará, con voces en castellano, con diversos personajes. Además, habrá más secuencias de vídeo de lo que es habitual en FromSoftware, e incluso flashbacks jugables para indagar en la relación entre Sekiro y su señor. Ahora bien, la narrativa no será lineal, y seguirá estando fragmentada, para que el jugador tenga que atar cabos fijándose en descripciones de objetos o en detalles del entorno. En relación con eso, Miyazaki ha dado las pautas generales del guión, pero, esta vez, ha delegado en otros para escribir las líneas de diálogo. Es otra forma de seguir invitando a que cada cual se monte su propia película en la mente, algo que se potenciará con la existencia de varios finales.



No es país para mancos

Lo hemos jugado recientemente y os podemos asegurar que *Sekiro: Shadows Die Twice* es igual de difícil, o más, que cualquier Souls, para alborozo de los fans de FromSoftware y, por qué no decirlo, decepción de los que se lo van a perder por no ser lo suficientemente hábiles. El juego incluye una mecánica de resurrección, que no sabemos de qué depende, pero, por lo que hemos visto en la demo, no parece que se vaya a poder usar más de una vez seguida. No en vano, el estudio quería transmitir la sensación de que no somos un guerrero con armadura, sino un simple ninja cuya vida penderá de un hilo en todo momento... »



■ Entre los enemigos de a pie, habrá de todo. Algunos serán blancos fáciles, pero otros se resistirán como gato panza arriba. Este samurái arde en deseos de ensartar a Sekiro.





DECÁLOGO PARA NO HONRAR AL PRÓJIMO

Lejos de limitarse a darle la razón a la fórmula Souls sin rechistar, FromSoftware ha decidido "irse de casa" y plantear cambios significativos. *Sekiro* va a ser una nueva IP hecha a sí misma.

1 El combate con katana prescindirá de los escudos, y se ha eliminado la barra de resistencia. Sin embargo, será un juego muy basado en la defensa: será clave bloquear y romper la guardia del enemigo.

2 Aunque serán sutiles, habrá tutoriales, algo que no es habitual en FromSoftware. Más que para los novatos, están pensados para que los veteranos de los Souls se conciencien de quitarse ciertas "manías".

3 Si morimos, tendremos la oportunidad de resucitar. Las "continuaciones" no serán infinitas y, de algún modo que aún se desconoce, tendrán repercusiones. Podéis estar tranquilos: es dificilísimo.

4 La prótesis del brazo nos permitirá usar armas secundarias como un hacha y un abanico de fuego, además de lanzar shurikens. Esos recursos serán limitados y, en algunos casos, irán asociados a una barra.

5 No habrá estadísticas a las que asignar puntos, pero sí árboles de habilidad, cuyas ramas se desbloquearán realizando ciertas tareas. Como poco, habrá tres: uno de la prótesis, uno de samurái y otro de shinobi.

6 Se ha suprimido el factor de riesgo de las almas. Si morimos, ya no tendremos que ir corriendo hasta el sitio donde hayamos caído para retomar el botín. La experiencia y el dinero serán independientes esta vez.

7 El movimiento por el entorno será muy transversal, gracias a un gancho con el que podremos agarrarnos, por ejemplo, a las ramas de los árboles. Además, podremos saltar con agilidad y trepar por cornisas.

8 El sigilo será clave. De primeras, los enemigos no nos verán, así que podremos buscar rutas para apuñalarlos por la espalda. Sekiro podrá apoyarse en las paredes, caminar agachado u ocultarse en la hierba.

9 La narrativa seguirá siendo difusa, pero la historia contará con escenas de vídeo y, sobre todo, con un protagonista "concreto" y personajes que interactuarán con él activamente para ir tirando del hilo.

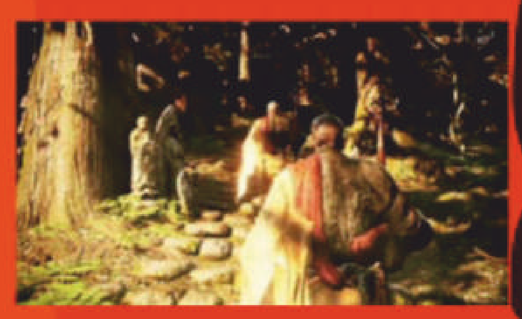
10 No habrá multijugador de ningún tipo: ni cooperativo, ni invasiones ni mensajes. Eso ha beneficiado al diseño de los jefes y, a diferencia de los Souls, permitirá pausar la partida siempre que se desee.

PELIGRO Y BELLEZA A LA JAPONESA

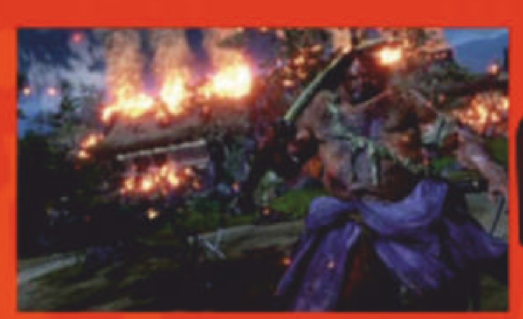
La inspiración nipona de *Sekiro* se dejará notar en todas las dimensiones: la jugable, la narrativa, la visual, la musical... FromSoftware dará otra lección magistral de cómo aprovechar una ambientación.



La aventura transcurrirá en el período Sengoku, concretamente a finales del siglo XVI. Se trata de un oscuro y sangriento período, marcado por las guerras entre los "daimyo", los líderes de los múltiples clanes locales. Uno de los últimos tráilers del juego muestra la crudeza de esas batallas y cómo Sekiro conoció al que sería su maestro, un misterioso guerrero conocido como el Búho.



Las intrigas ninjas presidirán una aventura que reflejará la organización feudal de la sociedad. Sekiro será siervo de un joven señor al que jurará proteger, pero el Clan Ashina, que existió en la realidad, lo secuestrará. Nuestro cometido, tras volver de la muerte, será dar con él y vengarnos de los Ashina, de modo que temas como el honor y la lealtad serán muy recurrentes.



El folclore japonés se dejará notar, sobre todo, en los jefes, que serán más "humanos" que los de los Souls. De momento, se ha podido ver a un monje corrupto armado con una guadaña, a un samurái que monta a caballo o a una suerte de geisha llamada Lady Butterfly, que atacará con dos kunais (las armas niponas estarán a la orden del día). También se ha visto ya a un gigantesco simio.

» Lo que sí ha cambiado FromSoftware es el acercamiento a esa dificultad. Aunque no será de los que llevan al jugador de la manita, sí que habrá un tutorial, y se podrá practicar en el templo ruinoso que servirá como base. Ahora bien, esas pautas no están pensadas para debutantes en el hostil universo del estudio, sino para veteranos de los Souls, debido a los cambios en la distribución de los comandos, lo que obligará a quitarse vicios.

Antes muerto que sencillo

El sistema de combate mantendrá la lentitud estratégica de los Souls, pero se ha hecho desde cero y, realmente, no tiene nada que ver. Ya no hay una barra de resistencia que limite los movimientos, ni escudo con el que protegerse ni volteretas con las que esquivar. Igualmente, la variedad de armas principales se ha reducido a una katana, que llevará el peso de las peleas.

El uso de una katana podría hacer pensar en cierta similitud con un hack and slash, pero nada más lejos de la realidad. La espada será un "dos en uno" de ataque y defensa, de modo que los choques de acero serán el epicentro de la jugabilidad. Tanto Sekiro como los enemigos tendrán una barra de postura, que se llenará al bloquear golpes. Si llenamos la de un rival al 100%, éste quedará a nuestra merced, para que lo ejecutemos de un solo golpe o, en su defecto, si es muy fuerte, le hagamos mucho daño. El sistema requerirá reflejos, pues tendrá una ventana de precisión pequeña, sobre todo si tratamos de parar un tajo en el último instante (el típico "parry") para realizar un contraataque. Aparte, se podrá intentar esquivar con pasos laterales y saltos. En cuanto a la prótesis, como si del "gadgetobrazo" del Inspector Gadget se tratara, permitirá usar armas secundarias como un hacha, un abanico ígneo, shurikens, petardos cegadores...

Toda ayuda será poca para encontrar los puntos débiles de los enemigos, especialmente de los jefes, cuyo diseño se verá beneficiado por la ausencia de multijugador. Todos tendrán varias barras de vida (cada vez que les quitemos una, resucitarán) y cambiarán sus rutinas a lo largo del combate. Será clave usar el sistema de posturas, pero no valdrá con defenderse aleatoriamente. Por ejemplo, el llamado Monje corrupto dará series de cuatro guadañazos... uno de ellos imposible de bloquear, al ir dirigido a los pies. Por su parte, Lady Butterfly tratará de confundirnos con dobles ilusorios. Cada lucha tendrá sus sorpresas.

Hacia nuevos horizontes

FromSoftware no califica a *Sekiro* como un RPG, sino como una aventura de acción, y no es baladí. A diferencia de los Souls, no habrá un sistema de clases ni puntos de experiencia que asignar a diferentes parámetros. Seremos un ninja, y punto. Aun así, sí habrá toques roleros, como tres árboles de habilidad, que permitirán desbloquear movimientos y ataques especiales, »

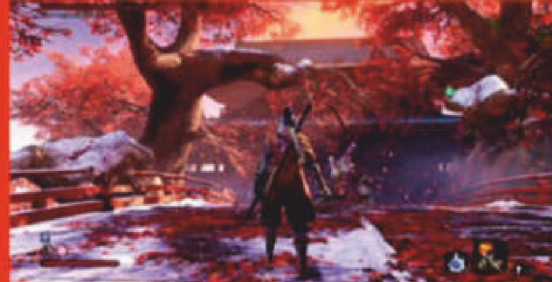
UNA EDICIÓN A LA ALTURA DE UN SHINOBI

Sekiro: Shadows Die Twice contará con una cuidada edición coleccionista, que incluirá el juego en formato físico, una caja metálica, una figura del protagonista de 18 centímetros, un mapa, un libro de arte y tres monedas inspiradas en el período Sengoku. Lo mejor es que tendrá un precio mucho más comedido de lo que suele ser habitual para este tipo de productos, pues se podrá adquirir por 109,95 euros en sus versiones para PS4 y Xbox One (frente a los 64,95 euros de la edición estándar). Se agradece que Activision no se haya columpiado como lo suelen hacer casi todas las compañías en esta materia, aunque habrá que ver el acabado de la figura.





Hidetaka Miyazaki es un apasionado de la arquitectura, como ya ha demostrado con sus juegos previos, en especial el victoriano *Bloodborne*. *Sekiro* no será menos, y su diseño de escenarios se verá favorecido por el conocimiento del estudio de las edificaciones japonesas. Así, los castillos y los templos religiosos serán muy frecuentes, igual que los iconos religiosos, como santuarios y estatuas.

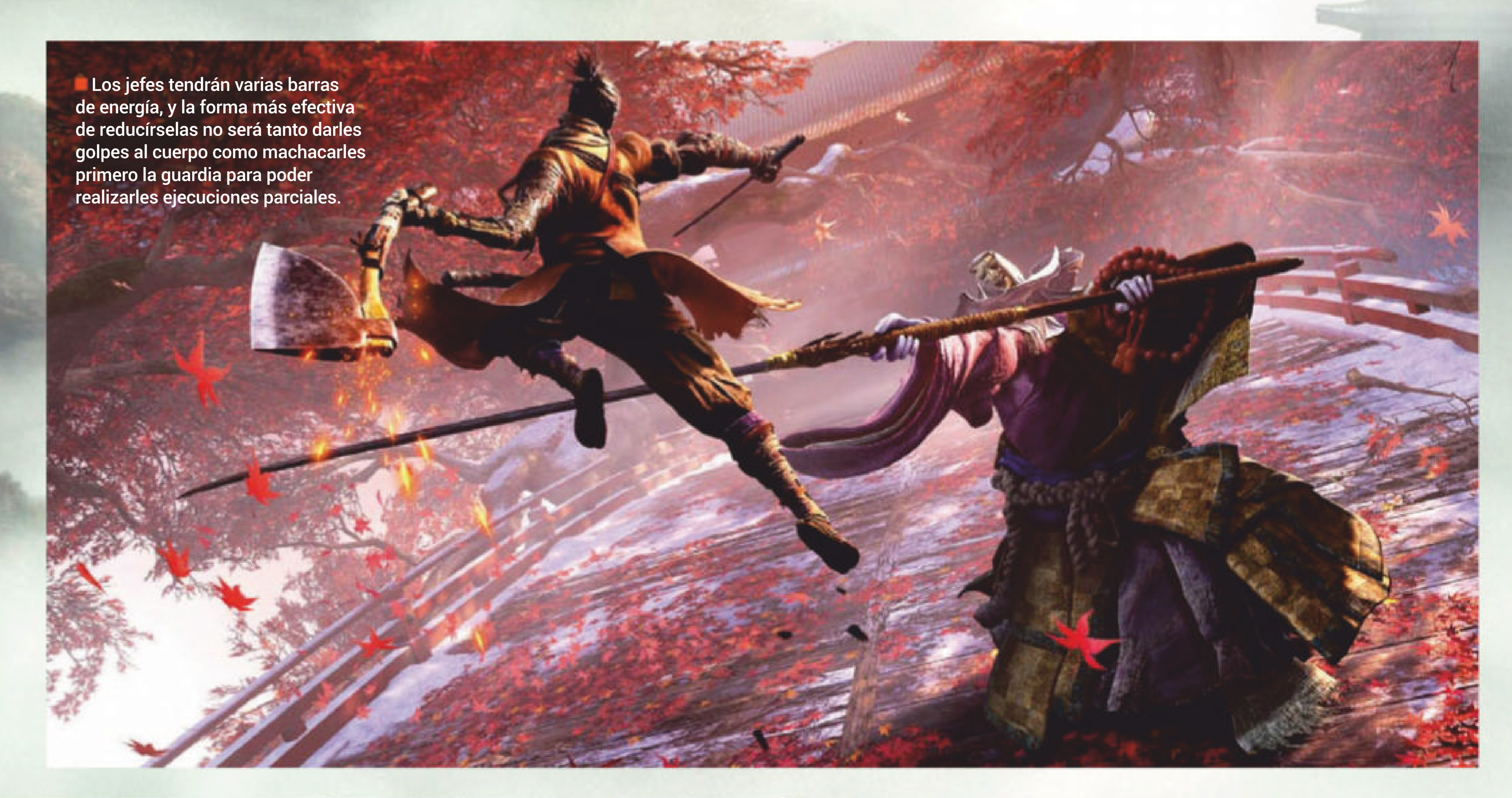


Los paisajes naturales tendrán una importancia capital. FromSoftware no sólo ha tenido que hacer un gran esfuerzo para que los escenarios permitieran moverse por ellos "en 360º", sino que los ha llenado de detalles para que nos sintamos como en Japón. Eso implica que árboles como los cerezos, con sus tonos rosados y rojizos, tendrán mucha presencia. La nieve también será habitual.



La simbología japonesa será omnipresente en los menús y la interfaz. Al usar ciertos poderes o morir, aparecerán en pantalla kanjis (los símbolos que conforman el principal alfabeto utilizado en la lengua nipona). La música, compuesta por Yuka Kitamura (veterana de *Dark Souls* y *Bloodborne*), también evocará al país del sol naciente, al contar con instrumentos autóctonos, como la flauta shinobue.

LOS CHOQUES DE KATANA SERÁN EL EPICENTRO DE UN JUEGO MUY DESAFIANTE



Los jefes tendrán varias barras de energía, y la forma más efectiva de reducírselas no será tanto darles golpes al cuerpo como machacarles primero la guardia para poder realizarles ejecuciones parciales.



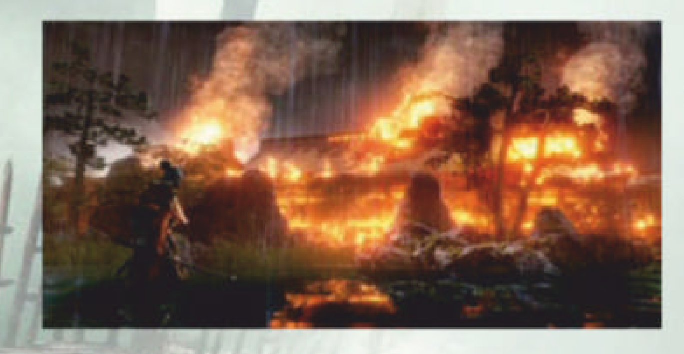
como controlar cuervos, lanzar múltiples shurikens o sortear púas enemigas. No habrá magias al uso, aunque la prótesis sí tendrá habilidades equivalentes. Asimismo, para aumentar la salud, habrá que coleccionar rosarios de cuatro en cuatro.

Otro cambio importante respecto a los Souls será la forma de moverse por el entorno. Gracias a un gancho asociado a la prótesis, podremos movernos de manera completamente "tridimensional", también a lo alto y a lo bajo, incluso tirándonos por acantilados para acabar agarrándonos a un árbol en el último momento. Al avanzar, el mapa se irá abriendo cada vez más, y habrá hasta zonas de nado. Otra novedad significativa será la adición de mecánicas de sigilo, como desplazamientos a hurtadillas y asesinatos silenciosos. Esto será también una capa extra para la narrativa contextual, pues, espiando a algunos enemigos, puede que nos enteremos de detalles del mundo.



Los escenarios estarán plagados de peligros. Esta serpiente gigante, que hará que tiemble toda una montaña, nos asaltará si no nos ocultamos debidamente. ¿Será posible matarla?

El mapa ofrecerá más de una ruta, especialmente en tramos avanzados. Si exploramos a conciencia, nos toparemos con jefes opcionales y ciertas recompensas.



La dirección artística, uno de los puntos fuertes del modus operandi de FromSoftware, estará tremendamente cuidada. Por lo que se ha visto ahora, no se escatimará en incendios.



En cambio, el estudio no se ha caracterizado nunca por el acabado técnico de sus juegos, y no parece que *Sekiro* vaya a ser una excepción, al menos si nos fijamos en el modelado de

El más allá estaba en Japón

El apartado audiovisual de *Sekiro: Shadows Die Twice* promete belleza y crudeza a partes iguales. Quizá el acabado técnico, el punto donde más cojea FromSoftware, no sea el más puntero de la generación, pero se compensará de sobra con una dirección artística marca de la casa. La representación del Japón de la era Sengoku será sublime, en forma de pequeños pueblos, enormes castillos, montañas nevadas... El colorido será más vivo que en los Souls, si bien el tono será similar, con una estética que aunará lo medieval y lo ruinoso, y efectos de iluminación como los del sol o los de los incendios. A eso, se sumará, por supuesto, toda la imaginería nipona, observable en aspectos como el diseño de los personajes y los jefes, el armamento, las sombrillas, los farolillos, la vegetación... Y, siendo un juego de ninjas, tampoco podían faltar los salpicones de sangre y el gore.

En cuanto a la banda sonora, corre a cargo de Yuka Kitamura, y también nos hará viajar al Japón feudal. Habrá temas individuales para cada personaje y ritmos muy variados: desde los salvajes para ejemplificar la guerra hasta los religiosos para poner de manifiesto la cultura ancestral del país del sol naciente.

Gandalf dijo que la muerte es sólo otro sendero, que recorreremos todos. FromSoftware y Miyazaki lo saben bien, pues han ido y han vuelto del más allá aún más veces que él, y esta vez lo harán con una propuesta que conservará su filosofía y la trasladará a nuevas tierras. En el Japón feudal, morir ya era vivir.

OTROS JUEGOS DEL JAPÓN FEUDAL

La imaginería japonesa ha tenido una influencia decisiva en multitud de videojuegos, muchos de los cuales, directamente, se inspiran en su Edad Media o sus leyendas. *Sekiro* es el último exponente de una estirpe de ninjas, samuráis y criaturas mágicas que nos ha dado grandísimas alegrías.



TENCHU: STEALTH ASSASSINS

PLAYSTATION ■ACTIVISION ■1998

Hace ya tiempo que Activision vio el filón de los ninjas. Este juego de sigilo, protagonizado por los míticos Rikimaru y Ayame, tuvo una gran acogida en PlayStation, lo que dio pie a múltiples secuelas, algunas de ellas a cargo de FromSoftware.



MYSTICAL NINJA STARR. GOEMON

NINTENDO 64 ■KONAMI ■1998

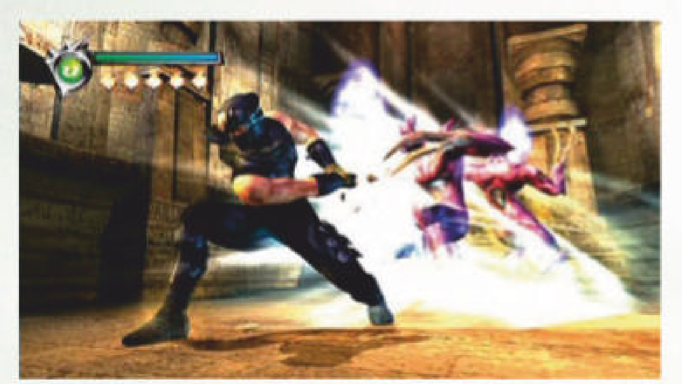
Esta aventura, cumbre de una de las sagas más queridas de Konami, nos ponía en la piel de Goemon y Ebisumaru, dos ninjas que recorrían coloridos entornos 3D para hacer frente a unos extraterrestres que pretendían conquistar Japón.



ONIMUSHA WARLORDS

PS2 - XBOX - PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■CAPCOM ■2001

La exitosa fórmula de survival horror de *Resident Evil* inspiró a Capcom crear otras IP "hermanas", como *Dino Crisis* o ésta, protagonizada por el samurái Samanosuke Akechi, que se enfrentaba a todo tipo de demonios. Si la reciente remasterización triunfa, ojalá veamos una nueva entrega.



NINJA GAIDEN

XBOX ■KOEI TECMO ■2004

El hack and slash ha sido siempre un género muy desafiante, y el Team Ninja, con Tomonobu Itagaki al frente, fue un paso más allá con este título, en el que el ninja Ryu Hayabusa debía emplearse a fondo, con armas como katanas o nunchakus, contra hordas de sanguinarios demonios.



SAMURAI WARRIORS

PS2 - XBOX ■KOEI TECMO ■2004

Igual que las de China, las guerras japonesas han inspirado a Omega Force para muchos de sus musous. Además, con esa misma ambientación, Koei Tecmo tiene también la saga *Nobunaga's Ambition*.



OKAMI

PS2 - Wii - PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■CAPCOM ■2007

Antes de cerrar, Clover Studio, con Hideki Kamiya al frente, nos legó esta maravillosa aventura de exploración, combates y puzles, en la que Amaterasu, diosa del sol encarnada en un lobo, recorría una versión pictórica del antiguo Japón.



MURAMASA: THE DEMON BLADE

Wii - PS VITA ■VANILLAWARE ■2009

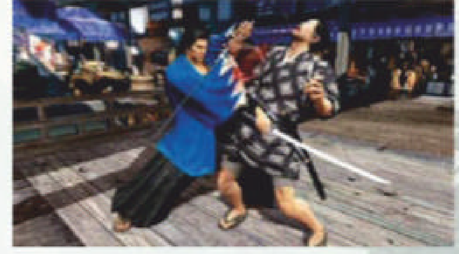
Igual que había hecho antes con la mitología nórdica en *Odin Sphere*, Vanillaware se sacó de la manga un exuberante beat'em up bidimensional que se inspiraba en el folclore japonés. Sus estelas de combos eran un festín visual.



TOTAL WAR SHOGUN 2

PC ■SEGA ■2011

The Creative Assembly ha sido, seguramente, el estudio más relevante del género estratégico en los últimos años, gracias a los conflictos bélicos que ha tratado en sus juegos para PC. Los de los clanes samuráis para gobernar el shogunato están entre las mejores.



YAKUZA ISHIN

PS4 - PS3 ■SEGA ■2014

La saga *Yakuza* ha tenido dos spin-offs feudales, *Kenzan* e *Ishin*, pero ninguno de los dos llegó a Occidente. Los personajes tenían el rostro de los mafiosos de la línea canónica, pero la ambientación era puramente feudal, igual que los combates, con katanas como estrellas.

Y LOS QUE VENDRÁN



GHOST OF TSUSHIMA

PS4 ■SONY ■SIN FECHA

Sucker Punch lleva ya cinco años desarrollando este juego de mundo abierto con samuráis, que promete ser uno de los mejores exclusivos de PS4. Se ambientará en una isla invadida por el ejército mongol, al que deberemos expulsar, encarnando al guerrero Jin Sakai.



NIOH 2

PS4 ■KOEI TECMO ■SIN FECHA

Se anunció en el pasado E3 con un escueto tráiler que no daba grandes pistas. Como en la primera entrega, y como es habitual en los juegos del Team Ninja, podemos esperar un RPG de acción despiadadamente difícil, con samuráis y criaturas salidas del infierno.



SAMURAI SHODOWN

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■SNK ■PRIMAVERA

Una de las muchas sagas de lucha de SNK volverá por sus fueros próximamente. Se mantendrá la jugabilidad 2D con katanas de toda la vida, pero los modelados serán en 3D, en la línea de lo que ha venido haciendo Capcom con los *Street Fighter* modernos.

VIDEOJUEGOS EN STREA

EN LOS ALBORES DE UNA NUEVA ERA

La inminente llegada de PlayStation Now a España ha devuelto el foco a una revolución tan imparable como silenciosa, que cambiará para siempre la industria: jugar en streaming es algo real, y ya está entre nosotros.

Por Bruno Sol
@YeOldeNemesis

El Netflix de los videojuegos: los principales gigantes tecnológicos están compitiendo encarnizadamente para replicar en el campo del entretenimiento interactivo el éxito de la compañía fundada por Reed Hastings. Los desafíos son enormes, pero también las recompensas. Tras la distribución digital, el juego por streaming se va convertir en la próxima revolución, aunque, para ello, aún queda superar importantes desafíos. Google, Microsoft, Sony, Nintendo, Amazon, NVIDIA y las operadoras más importantes de telefonía llevan años trabajando en esta tecnología, de momento demasiado dependiente del Ethernet y la calidad del wifi, pero que dará un paso de gigante con la llegada del 5G. ¿Pero cómo hemos llegado hasta aquí? ¿Qué servicios de streaming funcionan actualmente? ¿Que nos deparará el futuro?

LOS ORÍGENES

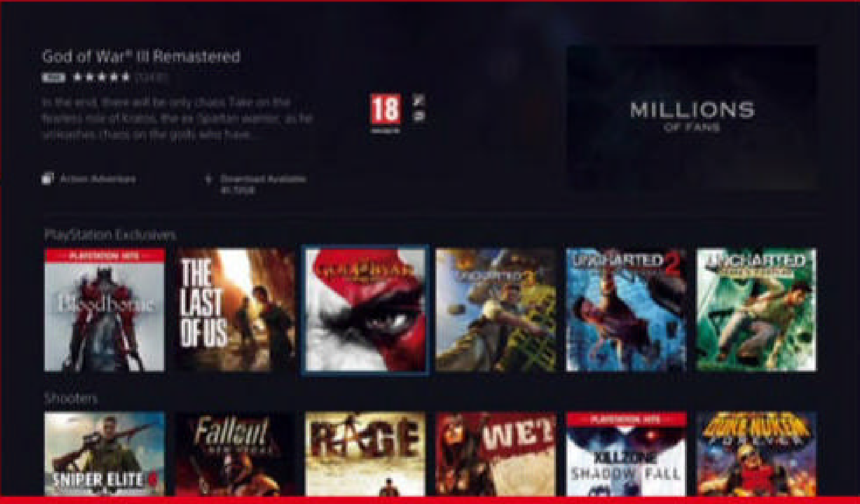
Al igual que otros avances tecnológicos cruciales, la retransmisión de contenidos por streaming nació en las instalaciones de Xerox PARC. Concretamente, con la retransmisión, en directo, de un concierto del grupo Severe Tire Damage en junio de 1993. En septiembre de 1995, RealNetworks firmaría un nuevo logro, al retransmitir por internet un partido de béisbol entre los Yankees y los Mariners. A lo largo de los siguientes años, la tecnología del streaming daría notables avances, abarcando también la retransmisión de contenidos de vídeo y, en 2007, una empresa llamada Netflix, que había nacido en 1998 como un servicio de alquiler de películas por correo, cambiaría para siempre la industria del entretenimiento, al dar el salto al streaming. Al igual que pasó con el soporte físico, tras la música y el cine, el siguiente territorio por conquistar eran los videojuegos, pero, para lograrlo, había que superar un obstáculo mucho más insalvable: la interactividad.

No es lo mismo escuchar una canción o ver una película que proporcionar un control total sobre un videojuego. La necesidad de ofrecer una respuesta inmediata al jugador, desafiando al temido lag, sigue siendo el principal quebradero de cabeza de la industria. En 2000, la desaparecida compañía finlandesa »

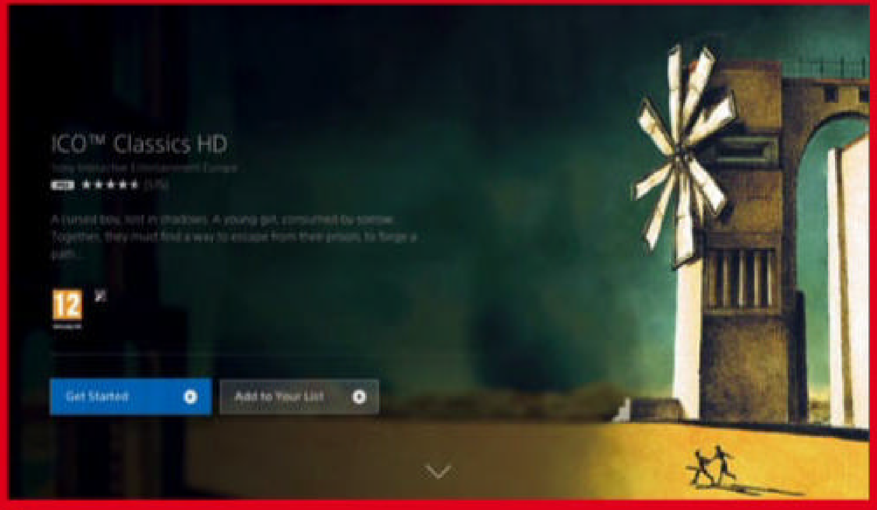

AMING

PLAYSTATION NOW

Este servicio de suscripción permite disfrutar, tanto en PS4 como en PC, de más de 600 títulos de PS2, PS3 y PS4, vía streaming. En el caso de los títulos de PS4, también es posible descargarlos a la consola (algo que no se permite en PC) para jugar sin conexión. Su llegada a España, recientemente confirmada, es inminente, y este febrero algunos afortunados pudieron probar una beta del servicio, que ya permitía disfrutar de su abultado catálogo. Por desgracia, un férreo embargo no permite desvelar pantallas de la beta española, ni comentar la experiencia de juego, pero accedimos al servicio inglés, para daros una idea de lo que nos ofrecerá PS Now en breve. Además de títulos exclusivos de la propia Sony (como la saga *Uncharted*, *The Last of Us*, *ICO*, *Forbidden Siren* o *Killzone: Shadow Fall*), el catálogo incluye producciones third party de PS4 y de las dos anteriores generaciones, como *Prey*, *Metro Redux*, *Metal Gear Solid HD Collection* o *Yakuza 5*. La incorporación de títulos de PS3 en PlayStation Now viene a solventar una de las principales críticas que ha sufrido PS4 desde su lanzamiento. La particular arquitectura de PS3 hacía imposible ejecutar sus juegos directamente sobre su sucesora, por lo que el juego por streaming va a permitir lo que hasta ahora parecía imposible. Habrá que ver cómo evoluciona el servicio, pero es poco probable que Sony y las third parties se animen a lanzar sus novedades en PS Now al mismo tiempo que en el mercado físico y digital. De momento, hay una ventana de protección, como sucede en el mercado del cine.

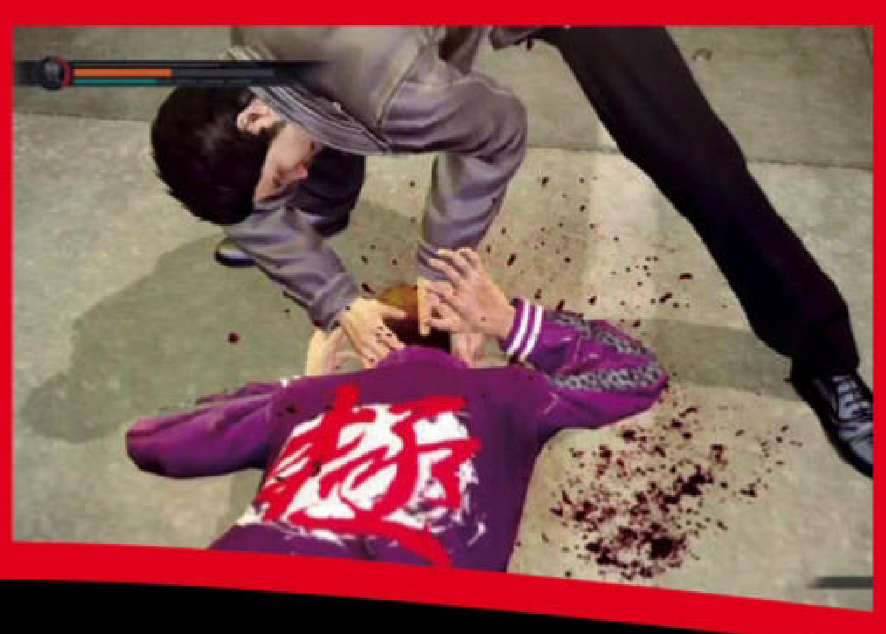


El catálogo de PlayStation Now se compone de más de 600 títulos de PS2, PS3 y PS4, tanto de la propia Sony como de las third parties que han trabajado con ella.



Una de los atractivos de PS Now es la posibilidad de disfrutar en PS4 de clásicos de PS3, hasta ahora imposible debido a la incompatibilidad entre ambas consolas.





» G-cluster presentó su tecnología de cloud gaming en el E3 de aquel año, y, en 2005, la mismísima Crytek intentó poner en marcha el juego en la nube mientras desarrollaba el primer *Crysis*, aunque acabó desistiendo, debido a los problemas para encontrar una infraestructura capaz de responder a los desafíos tecnológicos que el sistema planteaba.

En 2010, OnLive, una compañía californiana nacida en 2003, lanzó una consola que no llegó a cuajar en Estados Unidos, debido al lag y a otros problemas técnicos, aunque llegó a ofrecer juego en streaming de títulos de PC tan populares como *Assasin's Creed II*, *Batman: Arkham Asylum* o *Metro 2033*. La compañía y sus jugosas patentes fueron adquiridas en 2015 por Sony Computer Entertainment. Tres años antes, Sony ya se había hecho, a golpe de talonario (por 360 millones de dólares), con uno de los principales competidores de OnLive: Gaikai. La tecnología de la compañía fundada en 2008 por David Perry (toda una leyenda en la industria desde los años del Spectrum y al que debemos joyas como el *Aladdin* de Mega Drive o *Earthworm Jim*) fue el germen de muchas de las innovaciones que hemos disfrutado en PS3, PS Vita y PS4, como Remote Play y Share Play. Y, sobre todo, ha sido la base para un servicio que permanecía inédito por estos lares, hasta la llegada a España de la primera beta el pasado 6 de febrero: PlayStation Now.

CLÁSICOS EN STREAMING

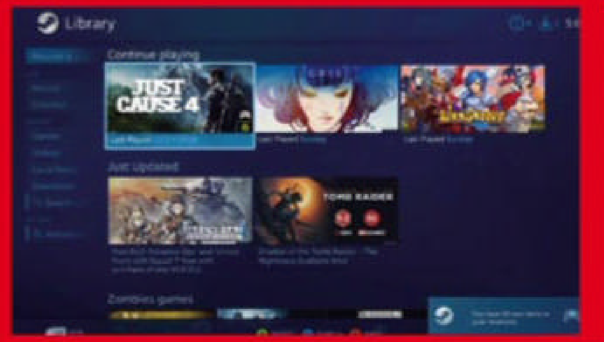
PlayStation Now permite jugar en streaming a cientos de títulos de PS2, PS3 y PS4 desde PlayStation 4 o desde un PC con Windows. El servicio se mostró por primera vez el 7 de enero de 2014, durante el CES (Consumer Electronic Show) de Las Vegas. A finales de aquel mismo mes, se lanzó una beta cerrada para PlayStation 3 y, a partir del 19 de mayo, se hizo también para PlayStation 4. El 13 de enero de 2015, el servicio arrancó oficialmente en Estados Unidos, y el 7 de marzo de aquel mismo año lo hizo en Reino Unido y otros territorios europeos. Por desgracia, España no se contaba entre ellos, pero, afortunadamente, esto está a punto de cambiar. El pasado 23 de enero, tras tantos años, Sony anunció por sorpresa que España, Italia, Portugal, Noruega, Dinamarca, Finlandia y Suecia se unirían en este 2019 a los mercados europeos que ya disfrutaban de PlayStation Now, es decir, Reino

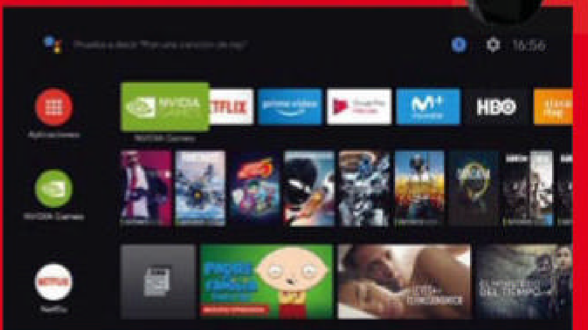
NVIDIA GEFORCE NOW & SHIELD TV

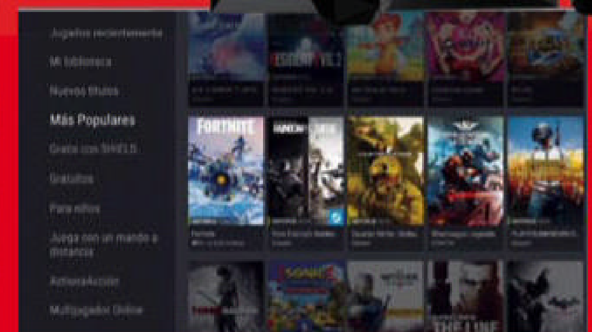
NVIDIA lleva años trabajando con la tecnología de streaming y, aunque actualmente su servicio GeForce Now para PC y Macintosh sigue en forma de beta, ya es totalmente accesible a través de su dispositivo Shield TV (con un precio de 299 o 199 euros, dependiendo de si lo adquirimos con mando o sin él). El elegante Shield TV encierra en su interior un procesador Tegra X1 con una GPU de 256 núcleos y 3 GB de RAM, 16 GB de almacenamiento y usa el Android 7.0 (Nougat) como sistema operativo, con Chromecast incorporado. Además de dar acceso a servicios como Netflix, Amazon Video, iTunes o Spotify, Shield TV puede sincronizarse con nuestras cuentas de Steam (a través del modo Big Picture), Uplay y otras tiendas digitales para disfrutar en el televisor de las últimas novedades para PC, con el máximo de calidad de imagen (4K y HDR) y a 60 fps (e incluso a 120 fps), además de los 200 títulos que ya lleva preinstalados de serie. Una buena opción para aquellos que no quieran renovar su PC.



El diseño de Shield TV no puede ser más espectacular y elegante.







A diferencia de sus rivales, el servicio de NVIDIA permite disfrutar de las últimas novedades, incluido el remake de *Resident Evil 2*, gracias a la posibilidad de importar nuestra biblioteca de Steam y las de otras tiendas digitales de PC. Y se puede hacer sin importar lo viejo que sea tu equipo, gracias a la magia del streaming.





PLAYSTATION NOW LLEGARÁ EN 2019 A ESPAÑA, Y LA PRIMERA BETA SE ABRIÓ ESTE MISMO MES DE FEBRERO

Unido, Alemania, Francia, Bélgica, Países Bajos, Suiza, Austria, Luxemburgo e Italia.

En el momento de escribir estas líneas, aún no se había desvelado el precio que tendrá PS Now en nuestro país, pero en Reino Unido es posible suscribirse mes a mes (por un precio de 14,99 euros) o por un año entero (99,99 euros), con la posibilidad de probar el servicio de manera totalmente gratuita durante catorce días. Y, por supuesto, también podremos disfrutar de los modos multijugador de cada título de su catálogo con nuestros amigos.

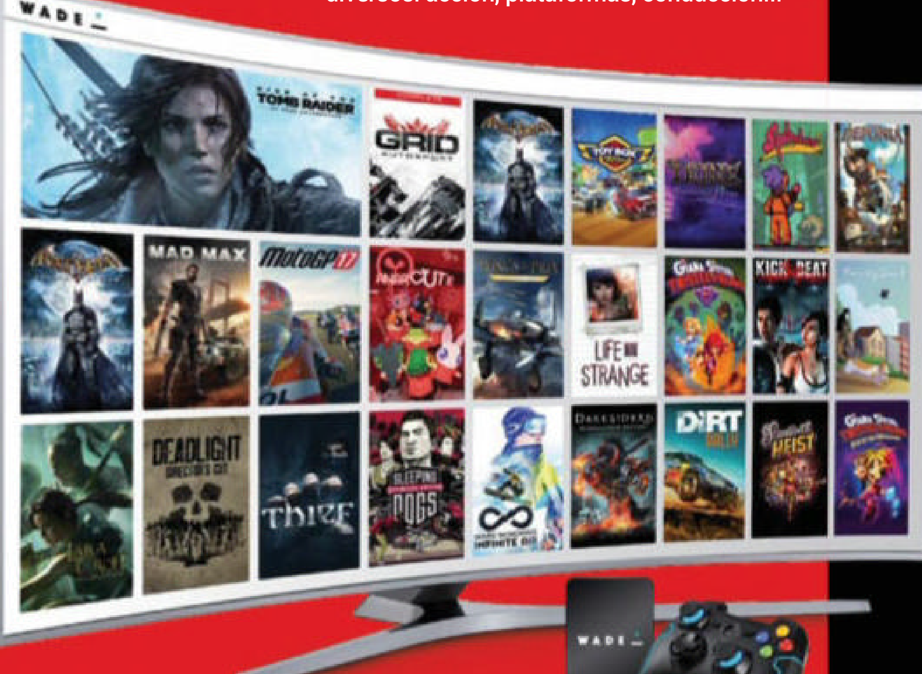
Para disfrutar de PlayStation Now desde PC, es necesario descargar la correspondiente app y conectar un DualShock 4 o un DualShock 3. Es preciso contar con al menos 300 MB de espacio en el disco duro, 2 GB o más de RAM y un procesador Intel Core i3 de 3.5 GHz o AMD A10 de 3.8 GHz en adelante. Actualmente, no tiene soporte para ordenadores Macintosh. Tampoco permite descargar los juegos al ordenador (como sucede en PS4): sólo se puede jugar vía streaming. Tanto en PS4 como en PC, se recomienda un ancho de banda mínimo de 5 Mbps y jugar con la consola o el ordenador conectados al router vía Ethernet. En cuanto a la calidad de imagen, el servicio alcanza actualmente los 720p de resolución, aunque es un aspecto que podría mejorarse en un futuro no muy lejano.

LA GRAN APUESTA DE NVIDIA

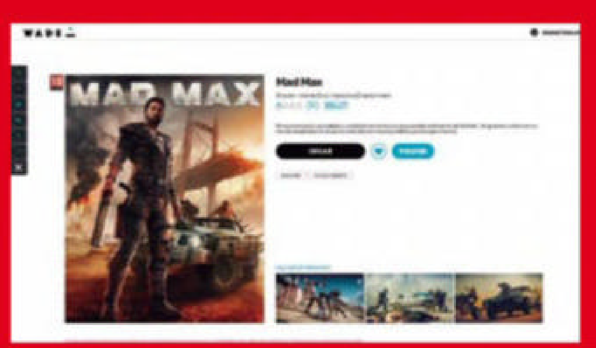
El gigante de las tarjetas gráficas lleva mucho tiempo desarrollando su tecnología para jugar vía streaming. En el CES 2013, presentó GRID, una ambiciosa combinación de soft- »

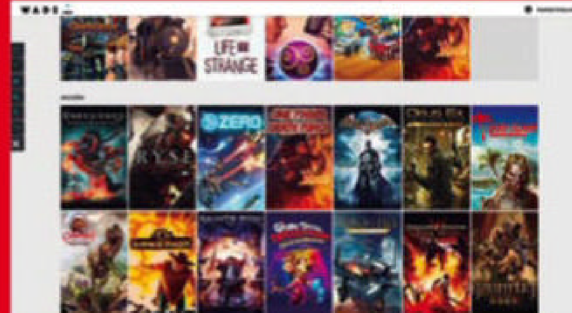
WADE

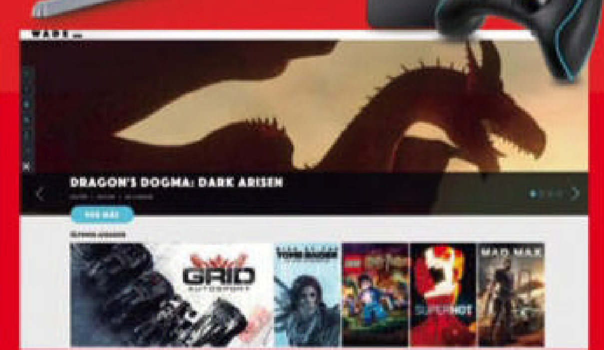
Compatible con PC, Mac y su propio dispositivo, Wade Box (99,99 €) tiene su punto fuerte en la cercanía de los servidores (al ser una empresa española), lo que se traduce en un lag prácticamente inexistente, incluso jugando vía wifi. Su defecto es que el catálogo es bastante parco, sobre todo en novedades, respecto a otros servicios. Entre los 50 títulos que ofrece actualmente, podemos encontrar *Rise of the Tomb Raider*, *Superhot*, *Ryse: Son of Rome*, *Metro 2033 Redux*, *Mad Max*, *Life is Strange*, *Dragon's Dogma: Dark Arisen*, *GRID Autosport*, *Ultra Street Fighter IV* o varias entregas de *LEGO*. Para disfrutar de ellos, hay que pagar una cuota mensual de 7,99 euros (hay un periodo de prueba gratuito de una semana) tras bajar la aplicación para PC y Mac. La tercera opción es adquirir la Wade Box, un descodificador/receptor que se conecta al puerto HDMI del televisor. Incluye un mando y seis meses de servicio.



Wade cuenta actualmente con un catálogo de 50 juegos, de los géneros más diversos: acción, plataformas, conducción...







Puede que los títulos de su catálogo no sean tan novedosos como los de sus rivales, pero Wade cuenta con una ventaja nada desdeñable: su tecnología y la cercanía de sus servidores permiten disfrutar de una experiencia de juego realmente sólida, incluso jugando con wifi (aunque recomiendan conectar el equipo a través de cable).





ware y hardware que permitiría disfrutar de los videojuegos más punteros del mercado desde cualquier dispositivo de sobremesa o portátil, con la máxima calidad de imagen y la mínima latencia. Aunque actualmente sigue en proceso de beta, GeForce Now ya permite disfrutar de más de 400 títulos desde PC (Windows) y Macintosh. El servicio ya está completamente operativo desde el dispositivo de streaming multimedia NVIDIA Shield TV. Este último puede adquirirse sin mando (199 euros) y con él (299 euros), y permite disfrutar de nuestro catálogo de juegos de Steam, Uplay o Android directamente desde el televisor.

STREAMING MADE IN SPAIN

Uno de los principales desafíos que plantea el juego por streaming es la necesidad de contar con un buen número de servidores en cada territorio, lo que garantiza evitar al máximo el lag a los jugadores. Ésta es la principal ventaja con la que cuenta en nuestro país PlayGiga, una compañía española que ofrece uno de los mejores servicios de videojuegos por streaming que hemos probado hasta la fecha. Incluso en las condiciones más adversas (con un PC de seis años de antigüedad y una conexión vía wifi), hemos podido disfrutar de buena parte de los más de 50 títulos con los que cuenta el catálogo de Wade, la aplicación creada por PlayGiga. Este servicio no sólo es accesible desde PC o Mac: también funciona desde Wade Box, un decodificador (que se acompaña de su propio pad) que puede adquirirse actualmente en El Corte Inglés por menos de 100 euros. El pack incluye, además, seis meses de suscripción al servicio, que no exige ningún tipo de permanencia.

Aunque PlayGiga recomienda conectarse vía Ethernet para exprimir al máximo las prestaciones del servicio, nosotros lo hemos probado en PC y Mac con conexión wifi y la experiencia no ha podido ser más satisfactoria. Gracias a la magia del streaming, nos ha sido posible disfrutar de las aventuras de Lara Croft con la máxima calidad gráfica en un PC que no habría podido mover ni remotamente un juego de semejante calibre. Y, cuando la conexión empezó a fallar por culpa del wifi, se hizo patente en los gráficos (con saltos y algo de estela), pero no en el control, evitando el lag incluso en juegos tan frenéticos como *GRID*. Quizás el talón de Aquiles de Wade sea su catálogo, de gran calidad, pero con

MICROSOFT Y PROJECT XCLOUD

Tal y como desveló Phil Spencer en la conferencia del E3 2018, Microsoft trabaja en Project xCloud, una tecnología que aprovechará la experiencia y el potencial del gigante norteamericano en el campo de la nube para ofrecer los últimos lanzamientos de Xbox en cualquier dispositivo. La irrupción de las 5G supondrá una auténtica revolución en las comunicaciones, y hará posible una velocidad de transmisión de datos hasta ahora inimaginable, lo que romperá las actuales cadenas del juego por streaming y nos permitirá seguir nuestra partida fuera de casa, desde el móvil o la tablet, con la misma calidad gráfica a la que estamos acostumbrados delante del televisor. ¿Diremos adiós al ritual de cambiar de consola en cada generación? Aún es pronto para decirlo, pero el panorama pinta apasionante.

■ Microsoft ya tiene puesto el punto de mira en la irrupción de las 5G, que revolucionarán el juego por streaming.





una cantidad muy inferior de títulos respecto a sus competidores (y tampoco es que sean muy nuevos), pero, gracias a la proximidad de sus servidores y a una tecnología que poco tiene que envidiar a la de gigantes como NVIDIA, ofrece un servicio más que satisfactorio.

LO QUE NOS DEPARARÁ EL FUTURO

La auténtica revolución del videojuego por streaming llegará con las 5G, tal y como resaltó Phil Spencer durante el E3 2018. Los ingenieros de Microsoft llevan muchos años trabajando en las posibilidades que ofrece la nube (patente en su servicio Azure), y sus planes para expandir el catálogo de Xbox a cualquier dispositivo imaginable (incluidos smartphones y tablets) han sido bautizados con el título de Project xCloud. La velocidad de las 5G (que superará incluso en transmisión a las actuales conexiones de fibra) hará posible disfrutar de los últimos lanzamientos de Xbox en cualquier terminal móvil o de sobremesa, sin importar su potencia.

Google tampoco está perdiendo el tiempo, y el pasado otoño desveló Project Stream, un nuevo servicio que nos permitirá disfrutar de los últimos lanzamientos del mercado desde cualquier dispositivo. Sin necesidad de instalar ninguna app: simplemente a través de su navegador Chrome. En octubre de 2018, algunos afortunados pudieron probar el servicio a través de una beta de acceso limitado, nada menos que con *Assassin's Creed Odyssey*. Al igual que sus competidores, Google persigue sortear las limitaciones (tanto de hardware como de precio) de los equipos actuales, utilizando la nube y el juego por streaming para ofrecer la experiencia de juego más exigente con la mínima inversión para el usuario. Y no sólo quieren conquistar los dispositivos móviles: su dispositivo Chromecast podría convertirse, en un futuro no muy lejano, en el principal competidor de PlayStation 4 y Xbox One.

¿Y qué opina Nintendo de todo esto? Bueno, Switch ya hizo sus pinitos en el campo del videojuego por streaming, aunque, por desgracia, se limitaron al mercado japonés. Allí pudieron disfrutar el pasado año de las "cloud version" de *Resident Evil 7* y *Assassin's Creed Odyssey*. Estos dos títulos sólo pueden disfrutarse en forma de alquiler y, si hacemos caso a las declaraciones que hizo el pasado noviembre Reggie Fils-Aime, el presidente de Nintendo América, es poco probable que de momento vayan a estar disponibles fuera de Japón. Al parecer, el país asiático es el único dotado de una infraestructura de red capaz de ofrecer una experiencia satisfactoria a los usuarios de Switch en cuanto a juego por streaming. Aun así, es un comienzo, y no sería raro que Nintendo volviera a la carga en Occidente en cuanto mejore la tecnología de transmisión de datos.

El videojuego por streaming apenas ha dado sus primeros pasos, y aún quedan muchos años por delante hasta que logre desterrar a las consolas tal y como las conocemos. Pero las posibilidades que ofrece no pueden ser más ambiciosas y, hasta cierto punto, aterradoras. Llegará un día en el que dejaremos de invertir en una nueva consola y nos acostumbraremos a pagar una mensualidad para disfrutar de las últimas novedades, jugando directamente desde el móvil o el televisor. Siempre habrá devotos del formato físico y, ciertamente, inquieta pagar por un "derecho de uso", en lugar de por un juego en propiedad, pero la tecnología es imparable. Netflix hirió de muerte a las distribuidoras de películas en DVD y blu-ray, y podría suceder lo mismo con los videojuegos. Por eso, los gigantes del sector no están perdiendo el tiempo. Su negocio continuará, pero las reglas del juego están a punto de cambiar drásticamente. ■

GOOGLE DESVELÓ PROJECT STREAM, UN SERVICIO QUE PERMITIRÁ JUGAR A LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DESDE CHROME

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



KINGDOM HEARTS III

Disney y Square Enix se han vuelto a dar la mano en un inolvidable RPG que desborda magia por los cuatro costados



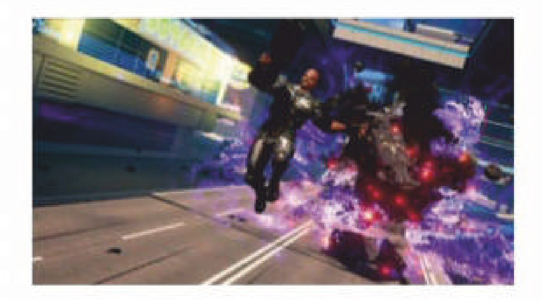
METRO EXODUS

Le ha costado dejar el suburbano de Moscú, pero, cuando lo ha hecho, Artyom ha descubierto un mundo de posibilidades



Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES

Kingdom Hearts III

AMOR VERDADERO EN EL LATIDO DE MI CORAZÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Square Enix

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Puede que "Coco" no esté representada en *Kingdom Hearts III*, pero una de sus canciones resume magistralmente el poso que deja uno de los juegos más anhelados de la historia. Dice así: "Amor verdadero nos une por siempre... en el latido de mi corazón". Ni más ni menos.

Como si del perro Slinky se tratara, Tetsuya Nomura y su equipo se han tomado su tiempo para recorrer el largo camino, haciendo zigzags en forma de entregas aparentemente menores... sin las que, en realidad, no se entiende nada de la historia de la saga ni, mucho menos, de esta culminación. En ese sentido, el juego trata de facilitar las cosas, con un rápido resumen de acontecimientos previos y una generosa base de datos, pero, si sois nuevos y queréis disfrutar de su intrincada historia, aconsejamos leer algún resumen sesudo en internet (o bien empacharse con las numerosas remasterizaciones de PS4). Porque el motivo de que la saga sea un galimatías no es tanto el núcleo en sí como lo que lo rodea: personajes con múltiples encarnaciones (sincorazón, incorpóreos y posesiones mediante), viajes en el tiempo, resurrecciones, resentidos de la misteriosa Organización XIII, mundos paralelos... El propio Nomura lo sabe y, de hecho, en el juego, hay un hilarante diálogo al respecto.

Recuérdame

Por resumir un poco, esta secuela se centra en el intento definitivo de Xehanort por desencadenar una nueva guerra de las llaves espada y tomar el control de Kingdom Hearts. También Maléfica y Pete andan conspirando, pero su papel en esta entrega es secundario. Así, Sora, Donald y Goofy se embarcan en un viaje para buscar a una serie de custodios de la luz, mientras el primero trata de recuperar la fuerza perdida. Paralelamente, se muestra la odisea de Riku y Mickey para dar con antiguos poseedores de la llave espada. Hay múltiples giros de guión hasta el mismísimo epílogo (que hay que descargar mediante un parche) y no podréis parar de jugar hasta completar la historia, que dura unas treinta horas.

El argumento propio es muy interesante (aunque de final confuso, como no podía ser menos), pero lo mejor es cómo engarza con el de las siete películas de Disney que se han recreado: "Toy Story", "Monstruos S.A.", "Frozen", "Enredados", "Piratas del Caribe", "Big Hero 6" y "Hércules". De cara al factor sorpresa, es una lástima que Square Enix desvelara todos los mundos antes del lanzamiento del juego, pero es maravilloso cómo se ponen al servicio de *Kingdom Hearts* sus relatos. La palma de oro se la lleva "Piratas del Caribe: En el fin del mundo", pues no sólo se recrea el filme al dedillo, sino que el sincorazón Davy Jones no podría tener más sentido en el universo de la saga.

Aunque esta vez no haya voces en castellano como en la segunda entrega, es delicioso sentirse dentro de esas películas, interactuando con personajes como Woody, Buzz Lightyear, Rapunzel, Flynn Rider, Elsa, Olaf, Sulley, Mike Wazowski, Jack Sparrow, Baymax... »

ES MARAVILLOSO CÓMO SE PONEN AL SERVICIO DE KINGDOM HEARTS LOS RELATOS DE LAS SIETE PELÍCULAS DE DISNEY QUE SE HAN RECREADO




EXCLUSIVA GAME
Hazte con la Edición Deluxe, que incluye contenido físico adicional. Y llévate con cualquier edición un póster.
*Ed. Deluxe: 500 unidades. *Póster: 2.000 unidades.

Las películas de Pixar nunca habían estado presentes en la saga, pero, en esta ocasión, hay un mundo de "Toy Story" y otro de "Monstruos S.A.".

LO MEJOR

La historia propia y cómo engarza con las películas. La cantidad de opciones de combate. La polivalencia visual y musical. Los guiños a Disney y Square Enix. Los coleccionables.

LO PEOR

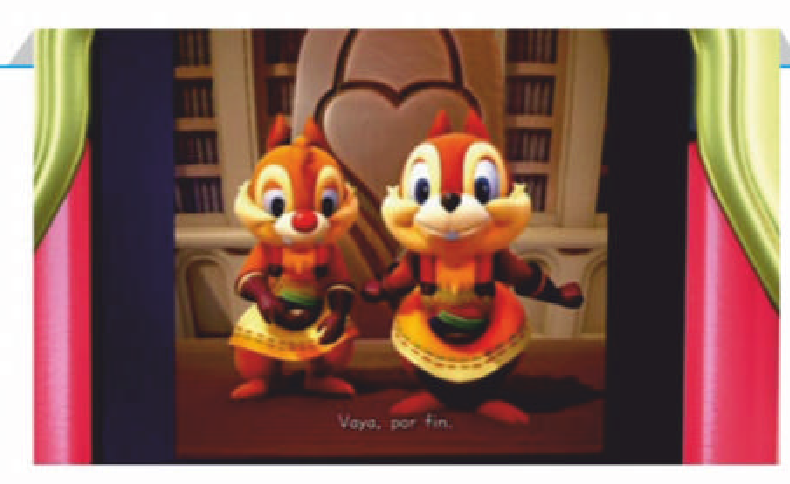
Las voces no están dobladas al castellano esta vez. Se echa en falta a algunos personajes. Las mecánicas de muchos minijuegos son simplonas. El epílogo no se incluye en el disco.



Los jefes son bastante más fáciles que en otras entregas, pero son muy numerosos y dejan grandes momentos. Éste es de los más originales.



Ratatouille regenta un restaurante y, mediante sencillos minijuegos, podemos cocinar todo tipo de platos que aumentan nuestras estadísticas.



El gumífono es un móvil que permite hablar con Chip y Chop, consultar una base de datos o sacar fotos (el principal tipo de coleccionable).



Las fases con la nave gumi ya no son sobre raíles, sino que tenemos libertad para explorar el espacio y combatir contra diferentes enemigos.

» También hay que destacar la presencia de otros amigos, como Chip y Chop, Ratatouille o Tío Gilito. Eso sí, nunca llueve a gusto de todos, y nosotros echamos en falta a algunos personajes, como Slinky o Mister Potato, en el caso de "Toy Story", o a Phil, que sí sale en el mundo de "Hércules"... pero no dice ni una palabra, lo cual queda rarísimo. Tampoco esperéis a los personajes de *Final Fantasy*, que han sido eliminados de la ecuación, una vez que la saga ya no necesitaba apoyo exógeno. No obstante, hay unos cuantos guiños a Square Enix que son para quitarse el sombrero, especialmente en el mundo de "Toy Story", a través de un simpático maestro de ceremonias como el dinosaurio Rex. Si con él no se os dibuja una sonrisa a lo largo de toda la cara, es que tenéis lesionada la mandíbula.

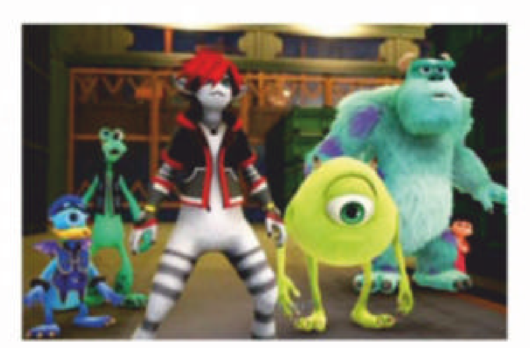
El mundo es mi familia

El planteamiento general de *Kingdom Hearts III* es continuista respecto a sus predecesores, pero Square Enix ha mejorado la fórmula en todas sus dimensiones. Para empezar, los mundos que exploramos son mucho más extensos, sobre todo a lo alto, pues Sora puede correr por las paredes, rebotar y hasta planear, a medida que subimos de nivel y desbloqueamos nuevas habilidades. Además, cada mundo es un mundo,

EL REINO DE SQUARE Y DISNEY NO ES DE ESTE MUNDO: ES DE ARENDELLE, DE SAN FRANSOKYO, DE MONSTRUÓPOLIS...

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL MEJOR GUSTO

Kingdom Hearts III es uno de los RPG más polivalentes que hemos visto nunca, pues, gracias a los mundos de Disney que con tanto mimo recrea, tiene una cantidad inmensa de variables que condicionan la animación, la dirección artística o la jugabilidad.



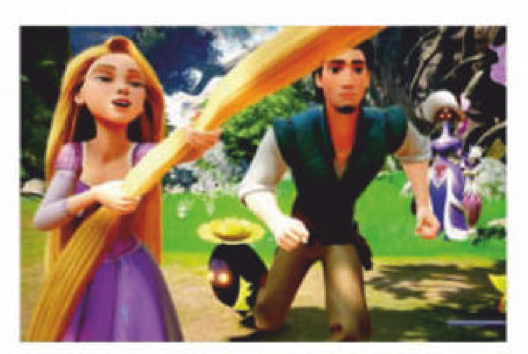
La apariencia de Sora, Donald y Goofy varía por completo en algunos mundos, donde se convierten en monstruos, figuras de acción o piratas. Además, los gráficos adoptan el tipo de animación de cada filme con una fidelidad deslumbrante.



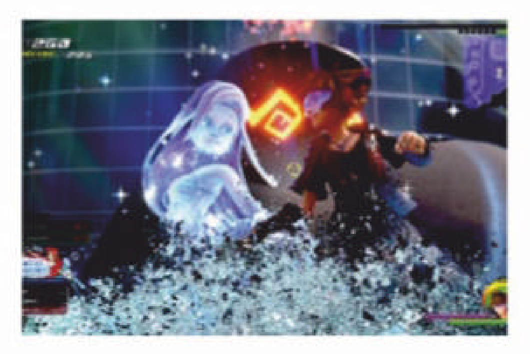
Cada mundo cuenta con varias mecánicas específicas: navegación en el de "Piratas del Caribe", robots en el de "Toy Story", raíles electrificados en el de "Monstruos S.A.", avalanchas de nieve en el de "Frozen", vuelos en el de "Big Hero 6"... Es maravilloso.



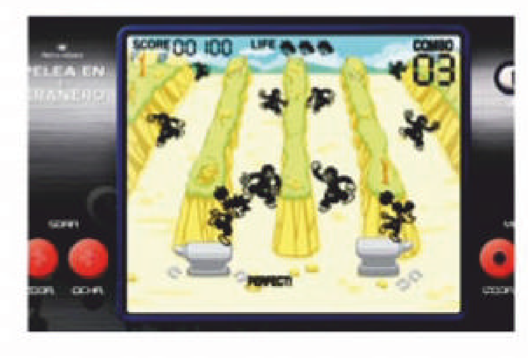
Hay una docena de llaves espada, y cada una tiene una o dos transformaciones, así como una técnica final. Podemos convertirlas en un martillo, un taladro, un bastón, dos yoyós, cañones, garras, patines, una bandera... Y se pueden ir mejorando.



Los aliados ya no les quitan a Donald o Goofy el puesto, sino que se suman al equipo. Cada uno pelea a su manera y le da a Sora la opción de realizar movimientos conjuntos. Por ejemplo, Rapunzel nos presta su cabellera y Woody y Buzz, un cohete.



Los vínculos son poderosas invocaciones sobre las que tenemos pleno control: Ariel, Simba, Rompe Ralph, Stitch... Aparte, están las atracciones de feria, que también son "jugables" y causan estragos, como un tren, un tiovivo, un barco o unas tazas locas.



El Reino Clásico es un compendio de veintitrés minijuegos de estilo Game & Watch que homenajean a la Disney primigenia. Con controles minimalistas, el objetivo es acumular rondas (la acción transcurre cada vez más rápido) en busca de récords.

nunca mejor dicho, y nos deleita con interesantes mecánicas específicas. También se ha dado mayor empaque a la nave gumi para viajar entre esos escenarios, con nebulosas abiertas plagadas de misiones y minijefes.

Ahora bien, el mayor impulso corresponde al sistema de combate, que retoma la base de combos, bloqueos y esquivas de siempre, pero la expande con infinidad de recursos. Destacan las transformaciones de la docena de llaves espada que hay, que, además, se pueden mejorar en la tienda moguri. El combate en el aire se ha mejorado, con opciones como engancharse a postes y girar de forma endiablada. Además, hay una barra que permite realizar disparos contra múltiples blancos por un breve período de tiempo. El culmen del espectáculo son las invocaciones de personajes de Disney, unas atracciones de feria que llenan la pantalla de pirotecnia y los movimientos combinados



OPINIÓN

La magia de Disney y la de Square Enix vuelven a darse la mano en un inolvidable RPG que lleva a otro nivel la fórmula de la saga. Los mundos parecen sacados directamente de las películas, el sistema de combate es una coreografía con decenas de pasos sincronizados, la historia llega al corazón... Volveréis a ser niños.

95

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

con Donald, Goofy y los aliados esporádicos, que causan estragos. El ritmo de los combates es tan desenfrenado como fluido, y la cámara no da ya los problemas de antaño. Eso sí, el juego ofrece tantos recursos que, en normal, es facilón (los que quieran más reto disponen de un tercer nivel de dificultad).

Como colofón, hay varios minijuegos sencillos, como uno de cocina y otros que homenajean a la Disney clásica. Asimismo, hay un buen número de coleccionables, consistentes en fotografiar 90 símbolos de Mickey o puntos icónicos, así como combates especiales que otorgan informes secretos.

La Perla Negra de Square Enix

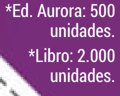
Casi todos los mundos de entregas previas se basaban en películas de dibujos clásicos, pero, esta vez, aprovechando el hardware actual, Square ha apostado por las de animación digital, y el resultado es magistral. Cada mundo replica con una fidelidad indiscernible a su homónimo cinematográfico y, a veces, hasta integra a Sora, Donald y Goofy con diseños hechos para la ocasión. La polivalencia visual, basada en el motor Unreal 4, es ejemplar, pues el tipo de animación varía de un mundo a otro. El de "Piratas del Caribe", para el que se ha usado algún tipo de magia negra, te hace preguntarte si los rostros realistas que estás viendo no son, en realidad, de la película. Por cierto, se sigue usando el CG, pero de forma muy sutil y casi inapreciable. El broche de oro lo pone la banda sonora de Yoko Shimomura, que combina temas de las películas con otros originales, en especial los cantados por Hikaru Utada, "Don't Think Twice" y "Face my Fears", que ponen de punta hasta los pelos de la barba.

El reino de Square y Disney no es de este mundo. Es de Arendelle, de San Fransokyo, de Monstruópolis, del Caribe, del Olimpo... La magia era esto.





Hazte con la Ed. Aurora, que incluye el pase de expansión y contenido físico adicional. Y llévate con cualquier edición un adelanto de 72 páginas de "Metro 2035".



*Ed. Aurora: 500 unidades.
*Libro: 2.000 unidades.

Metro Exodus

MÁS ALLÁ DE LOS TÚNELES



VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter / Aventura

DESARROLLADOR
4A Games

DISTRIBUIDOR
Deep Silver

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



El invierno nuclear obligó a los supervivientes de Moscú a refugiarse en los túneles del metro, según nos ha contado Dmitry Glukhovsky en su excepcional saga de novelas de ciencia ficción, adaptada al videojuego por 4A Games en dos grandes shooters, *Metro 2033* y *Metro Last Light* (remasterizados como *Redux*), a los que ahora se suma este *Exodus*, una evolución en la saga.

El estudio ucraniano ha fundado una nueva sede en Malta y ha duplicado el número de trabajadores implicados en el proyecto, la editora Deep Silver les ha dado el tiempo necesario para terminar su obra más ambiciosa y el resultado es que el metro se les ha quedado pequeño a los protagonistas de la saga, que salen por fin a la superficie. Y lo hacen, además, con un planteamiento poco habitual. En un momento donde se impone el multijugador, nos encontramos con un shooter que sólo tiene historia... ¡Y vaya historia!

Una historia de vida o muerte

Esta vez, nos enfrentamos a una aventura que transcurre por toda Rusia, en zonas abiertas (aunque no faltarán los escenarios claustrofóbicos), y a lo largo de todo un año. Durante la mayor parte del juego, somos tripulantes del tren Aurora, una antigua locomotora de vapor que cruza el país en busca de un lugar habitable. Desde que se rompiese el silencio de radio en Moscú, atravesamos el Volga en invierno, el búnker de Yamantau en primavera, el mar Caspio en verano, la taiga en otoño y la ciudad helada de Novosibirsk. Estas localizaciones están planteadas como niveles abiertos por los que nos movemos con bastante libertad, en embarcaciones de remos o en una furgoneta.

La narrativa es uno de los puntos fuertes del juego, y eso se refleja tanto en el ritmo (las partes de acción se alternan con diálogos y secuencias en el Aurora) como en el planteamiento de cada nivel. Desde el principio, tenemos claro que nos encontramos en el límite: el mundo es un lugar muy peligroso, y Artyom se la juega cada vez que sale del refugio. Para no destriparos nada, sólo os diremos que cada tarea a la que se enfrenta Artyom ofrece cambios en la forma de jugar. A veces, prima la infiltración; en otras ocasiones, no hay más remedio que disparar; y, por momentos, lo importante es la exploración. Sea como sea, antes de poner un pie en el exterior, es necesario planificar nuestros movimientos.

Supervivencia e infiltración

No es algo que haya que tomarse a la ligera, porque *Metro Exodus* tiene mucho de supervivencia. Para empezar, no hay un HUD en la pantalla que nos indique la vida que nos queda, ni a qué punto tenemos que ir a continuación. Todo está basado en elementos integrados; es decir, que, para encontrar una dirección, debemos consultar el mapa y la brújula. Para saber el nivel de radiación en el aire, tendremos que mirar el contador geiger que llevamos en la muñeca, y, cuando notemos que nos cuesta respirar, tendremos que ponernos una máscara antigás. Otro aspecto de supervivencia está en la búsqueda »



ES UN SHOOTER ATÍPICO, EN EL QUE PRIMA LA NARRATIVA Y SE PRESCINDE DEL MULTIJUGADOR PARA OFRECER UNA CAMPAÑA ABSORBENTE

Aunque de día haya menos monstruos, tampoco nos libramos de sus ataques y es más fácil que nos vean supervivientes hostiles.

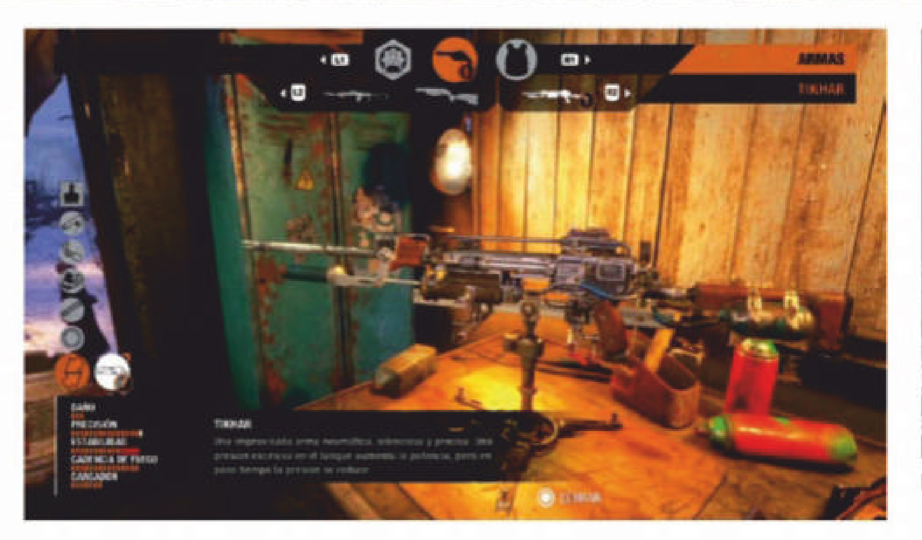
LO MEJOR

Una gran narrativa capaz de atrapar, su genial ambientación y la inclusión de opciones de sigilo y supervivencia. Y todo, unido con un apartado técnico tan sólido como atractivo.

LO PEOR

Pese a ubicarse en entornos abiertos, los niveles son bastante lineales. La IA de algunos enemigos no termina de estar a la altura. Algunos escenarios están un poco vacíos.

Podemos elaborar suministros de emergencia (botiquines, munición...) en cualquier parte o usar los bancos de trabajo para modificar y mejorar nuestras armas.

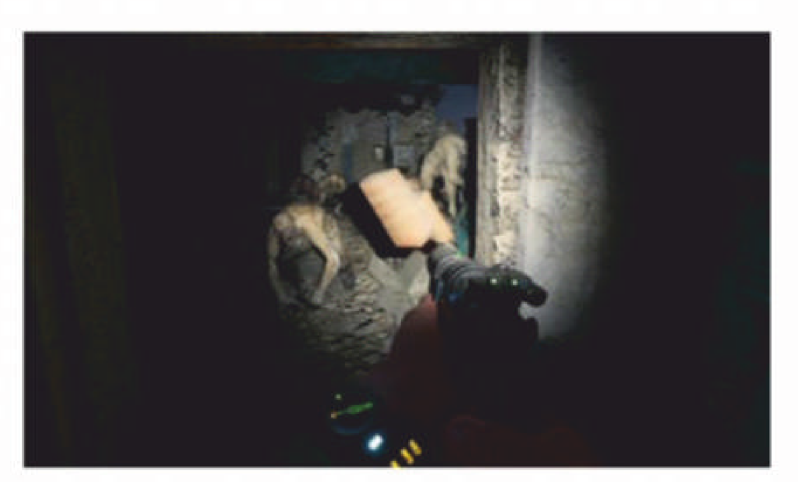




Podemos acercarnos a los enemigos por detrás y matarlos o noquearlos. El sistema de karma nos castiga si somos demasiado salvajes.



A bordo del tren Aurora, disfrutaremos de diálogos y secuencias que nos ayudarán a entender a los personajes y su progresiva evolución.



Algunas de las criaturas a las que nos enfrentamos son sensibles a la luz, lo que nos permite usar una linterna como arma complementaria.

» de recursos y la construcción de equipo. La munición es escasa y las armas requieren mantenimiento, cosa que podemos hacer en los bancos de trabajo, aunque podemos elaborar suministros (botiquines, munición y filtros para la máscara) en cualquier parte.

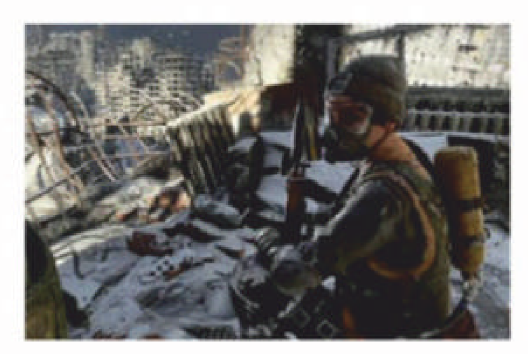
La infiltración es otro de los pilares del juego. Siempre es mejor acabar con un enemigo sin levantar sospechas y, para ello, podemos acercarnos por la espalda, añadir silenciadores a las armas o utilizar ballestas y cuchillos arrojadizos para atacar a distancia. El sistema de detección de los enemigos se basa tanto en el sonido como en la luz, así que id acostumbrándoos a apagar hogueras y faroles a vuestro paso. La guinda la pone el ciclo día-noche dinámico. Nosotros escogemos qué es mejor, si atravesar una zona de día, cuando no hay tantos monstruos pero somos más fácilmente detectables por los humanos, o arriesgarnos a salir de noche, cuando es más difícil que nos vean pero la "fauna" es más peligrosa.

Aunque ha quedado claro que Artyom tiene más posibilidades que nunca, y que los escenarios nos van a someter a una prueba constante, conviene aclarar que algunos mapas nos han resultado un poco "vacíos", sin mucho que hacer aparte de seguir las misiones principales. Sobre el papel, *Me-*

NO ES HABITUAL QUE UN JUEGO CREADO POR UN PEQUEÑO ESTUDIO SEA UNO DE LOS PROYECTOS MÁS GRANDES DEL AÑO

UN VIAJE A TRAVÉS DE RUSIA

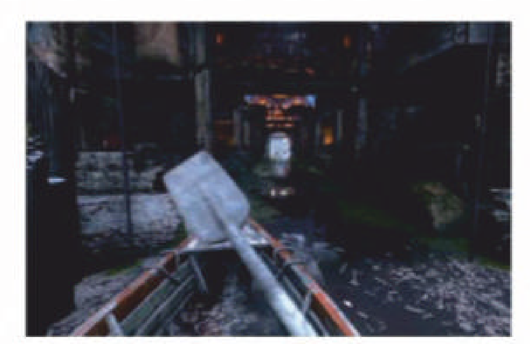
Tenemos el plazo de un año para asentarnos en un lugar seguro y, para encontrarlo, recorreremos toda Rusia, pasando por las distintas estaciones del año. Es un cambio radical en una saga que nos tenía acostumbrados a escenarios claustrofóbicos.



Moscú. Es un nivel introductorio que se desarrolla tanto en los túneles del metro, a salvo de la radiación, como en el exterior, donde nos enfrentamos a peligrosos mutantes y grupos de supervivientes. Está protagonizado por Artyom y su mujer, Anna.



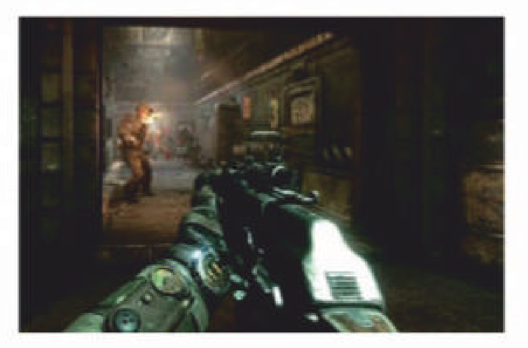
El mar Caspio. Se ha convertido en un desierto, salpicado por viejas plataformas petrolíferas. Es la primera vez en la saga que podemos usar una furgoneta para desplazarnos libremente y cumplir misiones tanto en la superficie como subterráneas.



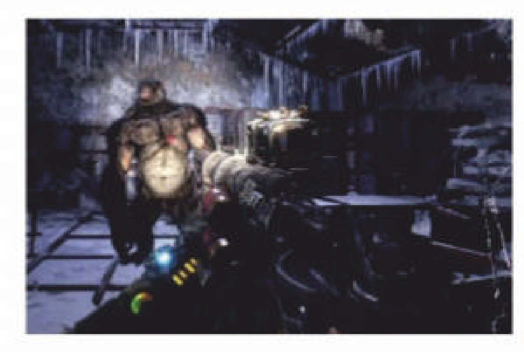
El Volga. Tiene una estructura similar a un juego de mundo abierto, con objetivos secundarios y la posibilidad de desplazarnos utilizando un bote de remos. Para orientarnos, no contamos con indicadores en pantalla, pero sí con un mapa de la zona.



La taiga. El característico bosque de los Urales enmarca una misión de sigilo en la que podemos hacer uso de la ballesta, que resulta ser una de las mejores armas del juego. Es también hogar de algunas de las criaturas más grandes y peligrosas.



Yamantau. Tiene un desarrollo más lineal que el Volga y transcurre íntegramente en el interior de un búnker del gobierno. Todo el nivel es una de las secuencias más salvajes de todo el juego, y los enfrentamientos priman sobre la infiltración.



Novosibirsk. Esta ciudad rusa no sólo está castigada por la radiación, sino que también nos obliga a soportar una cruda tormenta de nieve. Artyom y el coronel Miller deben vestirse con un traje especial y vigilar continuamente el contador geiger.

tro Exodus parece muy abierto, pero, en la práctica, hay bastantes secuencias guionizadas y el desarrollo es más lineal de lo que promete. Eso sí, nos mete tanto en la historia y los personajes que no es algo que nos haya molestado.

Técnica postnuclear

Esta efectiva ambientación postnuclear llega acompañada de un estupendo apartado técnico. Los escenarios son grandes, pero no les falta ni un detalle, y están castigados por diferentes efectos climáticos: tormentas de arena, nieve, lluvia... Es un apartado visual muy sólido, con momentos brillantes (lo hemos jugado en PS4 Pro) y un uso prodigioso de la iluminación.

La otra cara de la moneda está representada por la inteligencia artificial de algunos enemigos y el "feedback" de algunas armas. Aunque nos gustan el sistema de puntería y la posibilidad de modificar cañones, ópticas, culatas, cargadores y sistemas de expulsión de gases, nos ha dado la impresión de que una parte del arsenal (como la ballesta o el fusil neumático) se ha cuidado mucho más que otra. Y este desequilibrio se nota también en el efecto que causan. Puede que un cuchillo arrojadizo sea mucho más efectivo que un disparo con un arma de gran calibre.

Pero eso es lo de menos. Uno se embarca en *Metro Exodus* para conocer la historia de Artyom, Anna, el coronel Miller y los demás supervivientes. Para emocionarse con los pequeños logros de la tripulación y "sudar tinta" al encontrarse rodeado de arañas gigantes, o perseguido por una horda de caníbales. Para que se te pongan los pelos de punta atravesando una carretera nevada, al ritmo de una música sobresaliente, y para aferrarse a la esperanza, como los personajes del juego, mientras recorres los vagones del Aurora hablando con este carismático grupo.

Como ya hemos dicho antes, el de *Metro Exodus* es un caso extraordinario. No es normal encontrarse con un shooter subjetivo que haga tanto hincapié en la parcela narrativa y que no tenga multijugador, como tampoco es habitual que un juego de culto creado por un pequeño estudio ucraniano y basado en unas novelas de ciencia ficción termine siendo uno de los proyectos más grandes del año.

Por **David Martínez** @DMHobby



OPINIÓN

Una excelente aventura en primera persona, que combina elementos de sigilo, supervivencia y disparos con una gran ambientación, basada en la obra de Glukhovsky. Pese a su planteamiento abierto, los niveles están un poco vacíos y dirigidos, pero eso no impide que lo hayamos disfrutado enormemente.

90

VUESTRA OPINIÓN

WEB ALIENPS4

"Es uno de los juegos más grandes del año, y eso que 2019 se plantea como el año más potente en títulos a la venta. Será el mejor año de la generación actual. Y éste caerá en Xbox One X, para jugarlo en todo su esplendor."

WEB Lordgamer

"Qué ganas le tengo a esta tercera entrega de la saga. Con los otros dos juegos, me lo pasé genial. Va a ser mi próxima compra."



La aventura derrocha acción y humor por los cuatro costados. Puede que no deslumbre técnicamente, pero resulta muy divertida.

Crackdown 3

¡ES LA HORA DE REPARTIR JUSTICIA A BASE DE PLOMO!

VERSIÓN ANALIZADA Xbox One
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Sumo Digital
DISTRIBUIDOR Microsoft
JUGADORES 1-10
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 69,95€ Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Tras años de espera, *Crackdown 3* llega a Xbox One y PC para desatar su explosiva furia. La gestación del proyecto se ha ido retrasando y modificando con el paso tiempo, pero nos satisface comprobar que todo lo divertido de los juegos originales (especialmente del primero) se mantiene intacto.

La acción nos lleva a la ciudad de New Providence, para detener a la corporación TerraNova. Pero, cuando llegan los tipos duros de la Agencia, su nave es atacada y sólo nuestro agente sobrevive, aunque tiene que empezar de cero. Así, tenemos que elegir su personalidad y mejorar sus atributos (agilidad, puntería, fuerza, conducción y explosivos) a base de cumplir las acciones correspondientes: golpeando cuerpo a cuerpo, los enemigos soltarán orbes de fuerza; si los matamos a tiros, soltarán orbes de puntería... Al acumular 100 puntos por atributo, subiremos de nivel y ganaremos alguna habilidad extra.

Skills for kills

Así, nos iremos volviendo cada vez más fuertes casi sin darnos cuenta, hasta que, de repente, nos veamos dando enormes saltos, mientras generamos explosiones y aniquilamos rivales. Todo, con un planteamiento de aventura de desarrollo abierto, que nos permite elegir el orden en el que abordamos las misiones. Básicamente, la ciudad está controlada por ocho lugartenientes (además de la presidenta de TerraNova), y cada uno tiene una serie de bases que debemos destruir. También hay retos secundarios: contrarrelojes, torres para escalar, circuitos para superar con nuestro coche... Y es que, por supuesto, podemos conducir cualquier vehículo, que pasará a estar disponible en nuestra base (como las armas). Toda la ciudad está llena de pequeñas bases que nos permiten cambiar de arma, vehículo o agente, y efectuar viajes rápidos. Puede que no sea tan variado como *Red Dead Redemption II* o *Assassin's Creed Odyssey*, pero la acción nunca se detiene: es un festival de explosiones en un desa-

ES UN FESTIVAL DE EXPLOSIONES Y ENEMIGOS POR LOS AIRES, CON UN DESARROLLO TAN LOCO COMO DIVERTIDO

LO MEJOR

Que mejores sin parar a tu personaje hace que no quieras dejar el mando nunca. El modo Zona de demolición y una progresión más ordenada de la historia que en juegos anteriores.

LO PEOR

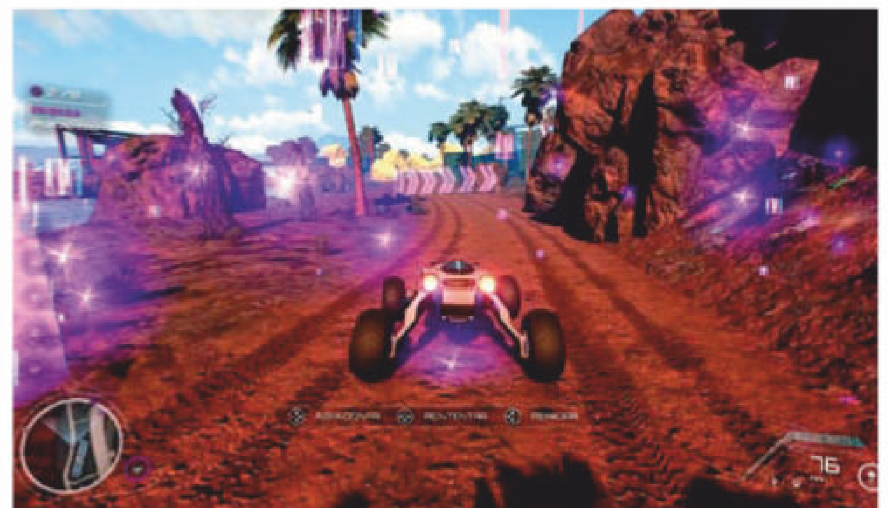
Gráficamente, está anticuado. No ofrece una variedad de misiones tan completa como otras aventuras. No está doblado y, si no dominas el inglés, te perderás sus divertidos chascarrillos.

El arsenal es de lo más variado y bestia: ametralladoras, cañones, lanzacohetes y todo lo que se os ocurra.





Cada pequeña acción y cada enemigo derrotado vienen acompañados de una mejora sutil, con lo que pronto seremos auténticos superagentes.



Podemos conducir cualquier vehículo que encontremos por la ciudad y, al igual que las armas, pasará a estar disponible en nuestra base.

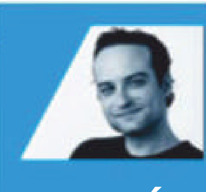
rrollo tan loco como divertido. Aunque al principio podemos perdernos un poco con tanto movimiento, en un rato nos sentiremos como pez en el agua.

El modo principal puede durar 15-20 horas, según lo que os "entretengáis" con tareas secundarias o mejorando los atributos. Además, hay cuatro niveles de dificultad y podemos exportar el perfil de nuestro agente mejorado para crear nuevas partidas con él y jugar la campaña en cooperativo (sólo dos jugadores). Pero lo mejor es el modo Zona de demolición, que ofrece escenarios específicos para enfrentarse en batallas de cinco contra cinco, con varias modalidades. Lo más interesante es que prácticamente todo el escenario se puede destruir a base de explosiones, desde pequeños parapetos hasta edificios enteros, algo posible gracias a la tecnología Microsoft Azure, que ofrece computación en la nube para dar pie a más potencia de procesado de la que tendría la consola sola. Con ello, estas partidas se llenan de edificios que se derrumban, zonas que cambian de altura y escombros, lo que hace que no haya un lugar seguro y tengamos que cambiar de estrategia constantemente.

Los controvertidos gráficos

El juego ha recibido no pocas críticas por su apartado gráfico, y es cierto que el nivel de detalle es bastante limitado. Ni los modelos, ni los efectos ni el detalle general parecen estar a la altura. Sin embargo, la fluidez de las partidas es total, incluso cuando estamos absolutamente rodeados de explosiones, disparos y enemigos, a la vez que corremos de aquí para allá y giramos la cámara. Esto, en un juego de estas características, resulta muy importante. También hay que destacar que el juego luce mejor de lo que pueda parecer, gracias a la destrucción del entorno, especialmente en Zona de demolición.

Crackdown 3 ha conseguido convencernos con un desarrollo intenso que lo hace muy divertido, que es de lo que se trata. No supone una revolución técnica y necesitaría algo más de contenido, pero, si lo pruebas, volverás a soñar con orbes verdes flotantes y aniquilaciones extracrujientes. ■



OPINIÓN

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Mantiene todo aquello que hizo divertida a la franquicia: acción desenfrenada y un sistema de progresión tremendamente atractivo. No será un vendeconsolas, y es verdad que no termina de estar a la altura gráficamente, pero os dejará unas partidas realmente extracrujientes. No os aburriréis.

84

VUESTRA OPINIÓN

WEB FRANSNAKE

“Nunca me atrajo esta saga desde sus inicios, pero mola bastante el sistema de destrucción de este último Crackdown 3.”

Albatros

“Los gráficos me los paso por ahí: me importa más la jugabilidad que los gráficos. Red Dead Redemption II tendrá mucho músculo gráfico, pero es lento y aburrido hasta decir basta.”

■ Si jugaste a *Far Cry 5*, tendrás una constante sensación de "familiaridad": es muy parecido, aunque más pequeño, con lo que la diversión está garantizada.



Far Cry: New Dawn

EL AMANECER TRAS EL APOCALIPSIS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Ubisoft Montreal

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 44,95 €
Digital: 44,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

F*ar Cry 5*, una de las mejores entregas de la saga, tuvo un final... digamos que intenso, que dejaba en el aire el futuro de toda la franquicia. Por eso, no es extraño que Ubisoft lance esta secuela, que tiene lugar diecisiete años después de ese apoteósico final, que, lo sentimos mucho, os han destripado.**

New Dawn se desarrolla en una sección del mapa del Condado de Hope, el escenario de *Far Cry 5*. Es decir, se trata de un espacio más reducido, pero que tiene bastantes cambios. Y es que, aunque no os llevaréis demasiadas sorpresas al jugar, el mundo ha cambiado notablemente tras diecisiete años de apocalipsis nuclear.

Reconstruyendo el mundo

Se han introducido novedades que funcionan. La primera es Prosperity, una base donde se reúne la poca buena gente que queda y que tiene que enfrentarse a un grupo de saqueadores liderados por un par de gemelas con muy mala uva. Al llegar, Prosperity es poco más que un fuerte de cartón que nosotros, como capitanes de una fuerza de seguridad, podemos mejorar. Hay diversos tipos de instalaciones (fabricación de armas, entrenamiento de pistoleros, mejora de botiquines...). Así, si queremos tener más salud, debemos mejorar el puesto dedicado a esa función. Para ello, necesitamos encontrar materiales que también nos permitirán fabricar mejores armas. Esto es clave, ya que tanto las armas como los enemigos tienen un nivel y, si nos enfrentamos a rivales de un nivel superior con armas inferiores, mal vamos... El material principal es el etanol, que es lo que nos permite mejorar las instalaciones. Este preciado recurso se consigue, básicamente, al liberar puestos. Y aquí encontramos otra novedad: de primeras, todos los puestos son de nivel 1. Si los liberamos, tenemos dos opciones: mantenerlos (lo que nos garantiza un punto de viaje rápido) o saquearlos. Si los saqueamos, conseguimos algo más de etanol, pero el puesto es recapturado por enemigos de nivel 2... Así, tenemos la opción de repetir los

REPITE LA FÓRMULA DE FAR CRY 5 Y NOS LLEVA HASTA UNA DE LAS VERSIONES MÁS COLORIDAS DEL POSTAPOCALIPSIS

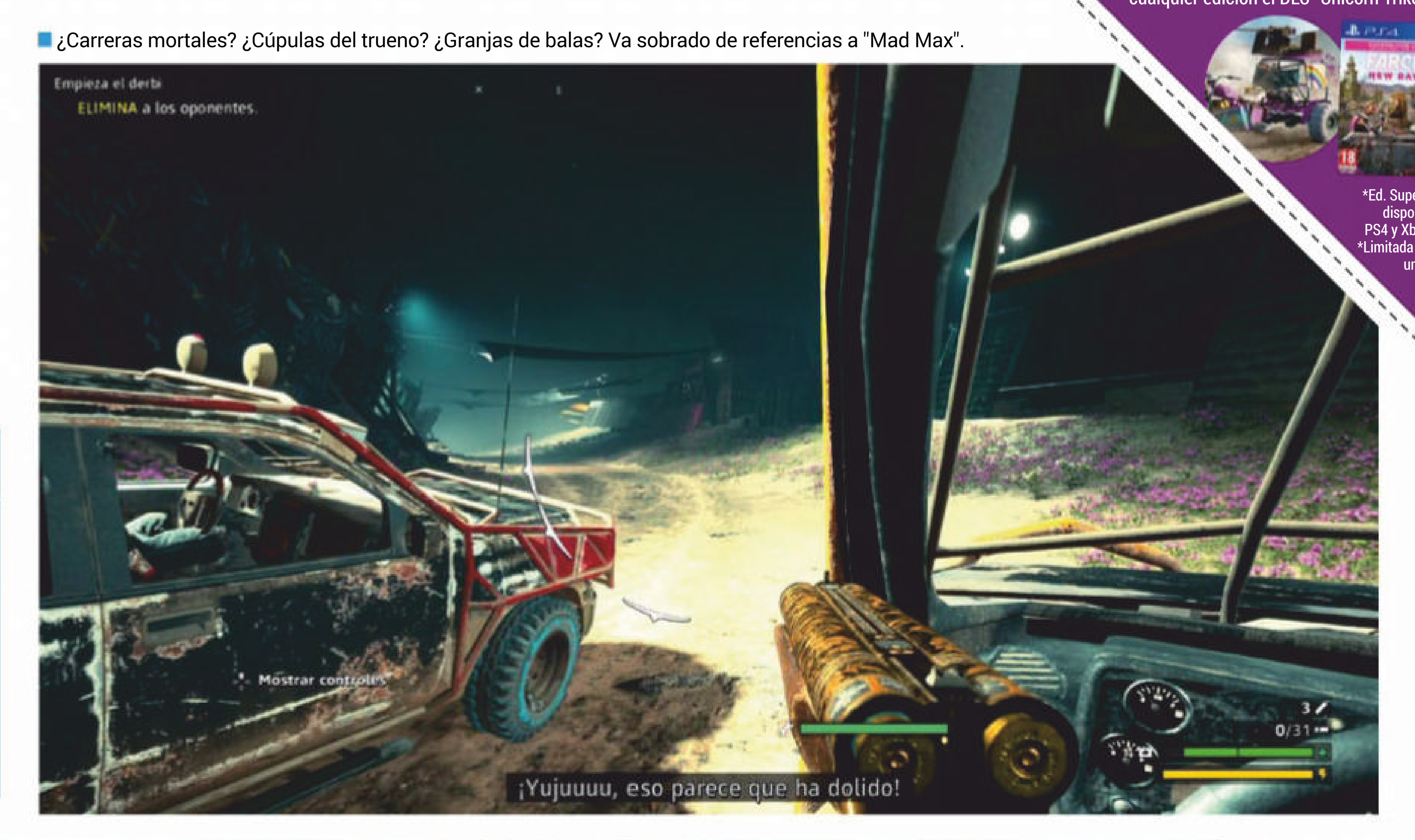
LO MEJOR

Las expediciones. Descubrir qué ha sido de los personajes de *Far Cry 5*. El regreso de las ejecuciones con cuchillo. El multijugador cooperativo. Las nuevas habilidades y su potencial.

LO PEOR

Compararlo con *Far Cry 5*: resulta muy familiar en todo momento y no llega a sorprender en ningún momento. Hay desapariciones inexplicables, como la de la personalización de las armas.

¿Carreras mortales? ¿Cúpulas del trueno? ¿Granjas de balas? Va sobrado de referencias a "Mad Max".





Podemos pilotar helicópteros, lanchas y vehículos terrestres. Además, nuestro simpático perrete puede subirse a los coches con nosotros.



El repertorio de armas ha aumentado, aunque sin novedades destacables, y no se pueden personalizar. Eso sí, regresan las ejecuciones con cuchillo.

Por **Álvaro Alonso** @alvaroalone_so

puestos cada vez con mayor dificultad y mejores recompensas. Es un cosa que tocará hacer incluso si queremos ir directamente a por la historia, ya que, sin mejorar las armas, tampoco podremos superar las misiones principales.

Otra de las grandes novedades de *New Dawn* son las expediciones, niveles opcionales que tienen lugar fuera del mapa y que son perfectos para obtener materiales raros. Pese a que el objetivo de las expediciones es siempre el mismo (encuentra el paquete, coge el paquete, huye con el paquete), las siete localizaciones que visitamos son muy atractivas: un portaaviones, un parque de atracciones, un avión estrellado... Como los puestos, suben de nivel cada vez que las completamos y son cada vez más desafiantes. Son un grandísimo añadido, muy entretenidas tanto en solitario como, especialmente, en cooperativo. Y es que *Far Cry: New Dawn* se puede jugar de principio a fin en compañía de un amigo.

También se han añadido cuatro talentos nuevos y ahora nuestro acompañante canino se sube a los vehículos. Se mantienen los pistoleros a sueldo (aunque sólo nos puede acompañar uno) y regresan las búsquedas del tesoro, pequeñas ubicaciones que esconden un alijo, y que nos obligan a superar un puzle para conseguirlo.

La técnica del apocalipsis

New Dawn vuelve a usar del motor Dunia, lo que se traduce en escenarios y efectos de iluminación asombrosos. El principal cambio se encuentra en la dirección artística: estamos ante una versión colorida e hipersaturada del postapocalipsis. Hay edificios destruidos, localizaciones construidas con chatarra y zonas donde la naturaleza se ha adueñado del entorno, pero todo está bañado de rosa y azul, lo que le da un aspecto único, que logra que no tengamos la sensación de estar recorriendo el mismo escenario. En cuanto al apartado sonoro, encontramos temas licenciados que van desde el trap al surf rock. El juego es, en resumen, divertido y correcto en todo, aunque *Far Cry 5* era tan, tan bueno que, en la comparación, no puede volar tan alto.



OPINIÓN

Presenta ideas muy interesantes (y que esperamos que exploten en el futuro) para alejarse de su antecesor, pero que no logran esconder que se trata de un juego muy similar. Pese a todo, estamos hablando de *Far Cry*, así que, si buscáis diversión, armas y explosiones, las vais a encontrar. Y a toneladas.

80

VUESTRA OPINIÓN

WEB CPD98

"Far Cry 5 empezaba prometedor, pero, con el paso de las horas, se volvía bastante repetitivo, y los villanos eran horribles. Si este DLC no tiene una historia interesante o un villano potente, esperaré a que esté por 10 euros."

WEB ALIENPS4

"Pinta increíble. Yo, que no compré Far Cry 5, estoy deseando probar éste. Caerá de salida fijo. Me mola más la temática."

Encontraremos 50 aeronaves distintas, de las que podemos pilotar 30. Todas están recreadas con un nivel de detalle enfermizo.









Ace Combat 7: Skies Unknown

LA BATALLA POR EL CONTROL DE LOS CIELOS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Project Aces

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Igual que en su estreno en PlayStation hace veinte años, esta saga mítica de Namco nos sigue ofreciendo un control asequible y una recreación espectacular y fotorrealista de más de treinta aviones de combate.

Con ellos, afrontamos una campaña con tintes futuristas y ambientada en países ficticios, que nos invita a acompañar a varios personajes. La trama resulta algo confusa, aunque, a la hora de jugar, todo está claro: hay que abatir a los rivales antes de que se agote el tiempo. Como es marca de la casa, el control es arcade, pero también exigente, ya que debemos tener vigilados parámetros como velocidad, altura, temperatura, detección de enemigos, munición... y evitar que nos alcancen, claro. Una vez dominado, nos esperan variadas misiones, en las que, además de combatir en el aire, afrontamos niveles en los que debemos destruir objetivos en tierra, hacer de escolta, defender instalaciones e, incluso, infiltrarnos (evitando radares o focos de vigilancia). Y que no se nos olviden los combates en condiciones climatológicas extremas, como tormentas eléctricas o de arena... Además de la campaña, se ofrece un multijugador online para ocho pilotos, con modos bastante limitados y un poco caótico, pero divertido. Y todo, con un apartado visual y sonoro de gran calidad.

A la altura de la saga

Ace Combat es todo un estandarte del género, y esta séptima entrega (de la saga principal) luce como nunca. Además, ofrece niveles adicionales para disfrutarlos con PS VR, que funcionan realmente bien. En el lado negativo, encontramos una trama que pierde fuelle, la ausencia de cooperativo en la campaña o poco nivel de personalización en el casco y el fuselaje de los aviones. Aun así, por el catálogo de naves, su realización y su ajustada dificultad, encandilará a los fans del género.



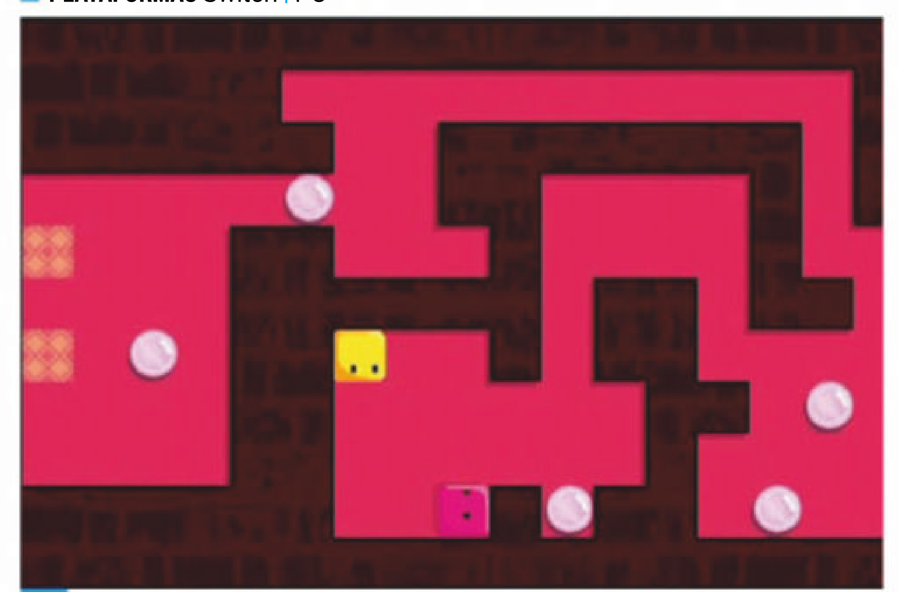
OPINIÓN

Es el mejor shooter aéreo de la generación, con variedad de misiones y una recreación impecable de las naves. Los modos extra, como el multijugador o los niveles en realidad virtual, completan la entrega más ambiciosa de *Ace Combat*.

84

Por David Martínez @DMHobby

PLATAFORMAS Switch | PC



Bleep Bloop

MINIMALISMO ENTRE AMIGOS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Puzles

DESARROLLADOR
Ludipe and Friends

DISTRIBUIDOR
Zerouno Games

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS
No tiene

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 3,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



La escena indie está llena de pequeñas historias, como la de *Bleep Bloop*, un puzle que pasó de ser un simple pasatiempo para su creador a convertirse en un juego con distribución comercial.

Su responsable es el español Ludipe, del estudio Alpixel Games, que lo hacía en sus ratos libres, pero Zerouno Games le propuso convertirlo en algo más. Aceptó, a condición de contar con ayuda para no verse desbordado (aunque sabe programar, no es su rol en el estudio que fundó). Así, gracias a la colaboración de otras cuatro personas, entre ellas los creadores del genial *Flat Heroes*, se acaba de lanzar en digital en Switch y Steam, al módico precio de 3,99 €.

Pensamiento minimalista

Bleep Bloop es un juego de puzles sencillo en todas sus parcelas, pero realmente divertido. Está protagonizado por dos bloques, uno de color amarillo y otro de color rosa (lo cual recuerda a *Snipperclips*), que deben superar niveles alcanzando una serie de alfombras teletransportadoras. El movimiento de los dos es independiente, y sólo podemos desplazarlos arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha, de modo que, una vez ejecutado el movimiento, sólo se detienen cuando chocan contra una pared o entre ellos. Al amarillo lo controlamos con el joystick del Joy-Con izquierdo, y al rosa con el del derecho, por lo que se puede jugar en cooperativo, lo cual garantiza las risas. A medida que superamos los cinco mundos que hay (cada uno de un color distinto), se añaden mecánicas que complican los laberintos, como chicles pegajosos, piezas de *Tetris* o interruptores que abren barreras.

OPINIÓN

Es un juego de puzles sin grandes pretensiones, pero vale los 3,99 euros que cuesta. A medida que avanzas, sus laberintos de color te obligan a pensar, y en Switch se puede jugar a dobles con sólo separar los dos Joy-Con de la consola.

70

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS PS4 | PC



The Hong Kong Massacre

PURO CINE DE ACCIÓN ASIÁTICO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
VRESKI

DISTRIBUIDOR
VRESKI

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 16,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Al más puro estilo de las pelis de acción asiáticas, afrontamos una historia de venganza que sirve de pretexto para arrastrarnos por 35 niveles en los que sólo tenemos un objetivo: acabar con todos los enemigos a tiro limpio...

El desarrollo toma elementos de clásicos como *Max Payne* (el tiempo bala) o *Hotline Miami* (música electrónica, vista cenital o dificultad elevada), pero también aporta ideas propias, como la obsesión por recrear la espectacularidad del cine de acción asiático, con destellos, destrucción y fragmentos que vuelan por todas partes, lo cual deja un show visual al que es difícil resistirse.

La acción más explosiva

The Hong Kong Massacre destaca por el diseño de la acción, casi una coreografía que nos invita a pensar cada movimiento en milésimas de segundo, mientras el caos se desata a nuestro alrededor y lo esquivamos deslizándonos, haciendo volteretas y tirándonos en plancha. El más mínimo error se paga con la muerte. Si cumplimos los retos propios de cada nivel, ganamos estrellas, con las que podemos desbloquear mejoras. Y las necesitaremos en los niveles más avanzados... Es un juego que exige tener reflejos y velocidad, y en el que la duración o la dificultad dependen de tu habilidad.

Todo, con un control que responde a las mil maravillas y sin fallos técnicos graves. No es perfecto (hay picos de dificultad, largos tiempos de carga entre niveles...), pero los fans de la acción cenital tienen un juego más que notable que echarse al mando.

OPINIÓN

Te atrapará si te gustan los juegos tipo *Hotline Miami* y los retos difíciles. Pese a algunos aspectos mejorables, su puesta en escena, su ritmo y su espectacularidad son de los que atrapan sin remedio. Si eres de los que se pican, es tu juego.

80

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Este remake de la aventura de DS de 2009 ofrece gráficos remozados y una nueva historia protagonizada por Bowsy.

Mario & Luigi: Viaje al centro de Bowser + Las peripecias de Bowsy

EN LAS TRIPAS DE BOWSER HACIENDO CORAZÓN

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
AlphaDream

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Casi año y medio después del divertido remake de *Superstar Saga*, nos llega el de la segunda entrega de *Mario & Luigi*, que también incluye una aventura nueva, *Las peripecias de Bowsy*, llena de humor.

Este remake mantiene la historia de 2009. Bowser se come un champiñón que provoca que aspire todo lo que se cruza en su camino, incluidos los habitantes del reino. Para solucionarlo, decide aliarse con Mario y Luigi, lo que nos arrastra a una aventura que nos hace alternar entre los hermanos y Bowser para avanzar. Y es que los protagonistas se afectan mutuamente: si Bowser bebe agua, ésta aparecerá en el escenario; si Mario y Luigi golpean su cuerpo, Bowser sentirá el dolor. Así, mientras que con Bowser viajamos por el Reino Champiñón, con Mario y Luigi recorremos el interior del koopa. Todo, con un desarrollo rolero basado en la exploración, los puzles y los combates por turnos.

¡Dejádselo a Bowsy!

La principal novedad del juego es el modo *Las peripecias de Bowsy*, que ofrece combates en tiempo real por equipos. Nosotros manejamos el capitaneado por Bowsy y tenemos que elegir qué tropas participan, teniendo en cuenta las unidades rivales y el mejor modo de hacerles frente (las de largo alcance son más eficaces frente a las aéreas, que van mejor contra las de tierra, las cuales a su vez lo tienen más fácil contra las de largo alcance). Gracias a su desternillante humor y sus dosis de estrategia, *Las peripecias de Bowsy* consigue enganchar sobradamente.

Si sumamos un notable trabajo en los apartados sonoro y gráfico (mejora en la definición, cambios en la paleta de colores, aumento del detalle...), nos encontramos con un notable RPG que añade una aventura inédita. Muy recomendable si no lo jugaste en su día.



OPINIÓN

Un gran remake, capaz de mantener la esencia del juego original a la vez que ofrece un nuevo y divertidísimo modo de juego. Si ya lo jugaste, puedes echar en falta más novedades, pero, si no, disfrutarás de un divertido y recomendable RPG.

89

Por Elisabeth López @EliGamesLife

PLATAFORMAS PS VR



Anyone's Diary

PLATAFORMAS CON ALMA DE PUZLE

VERSIÓN ANALIZADA PS VR

GÉNERO Plataformas / Puzle

DESARROLLADOR World Domination Project

DISTRIBUIDOR World Domination Project

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Inglés

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



La ópera prima de los valencianos World Domination Project ha salido adelante gracias a la iniciativa PS Talents, con la que Sony España apoya el desarrollo nacional de videojuegos. A grandes rasgos, estamos ante un plataformas para VR en el que manejamos al protagonista mientras interactuamos con el entorno.

Así, a la jugabilidad clásica de un plataformas (correr, saltar, agarrarse...), se añaden opciones como poder toquetear el mundo que nos rodea, para ir abriendo paso al protagonista. Ya sea jugando con Move o con el DualShock 4 (más cómodo), movemos al personaje al tiempo que "agarramos" el entorno para acercarnos o alejarnos (por ejemplo, para mirar entre huecos) o para interactuar con algunas zonas, como plataformas, manivelas o salas. De este modo, afrontamos los principales obstáculos del juego: los puzles. No son muy complicados, pero requieren de cierta observación y reflexión.

Problemas y virtudes virtuales

Estas sencillas mecánicas se complementan con una buena puesta en escena y una paleta de colores apagada, que ayuda a que no provoque mareos. Eso sí, también tiene algunos problemas que podrían solucionarse con un parche, como la detección de colisiones o que la cámara no tenga una opción automática para seguir al personaje. Lo que es más difícil de arreglar es la duración, de algo más de una hora. Es rejugable, pero se queda corto. En todo lo demás, me ha recordado a *Rain*, tanto en lo visual como en su atmósfera o la emotiva banda sonora. Y eso, para ser el primer juego de un estudio novel, es un logro.

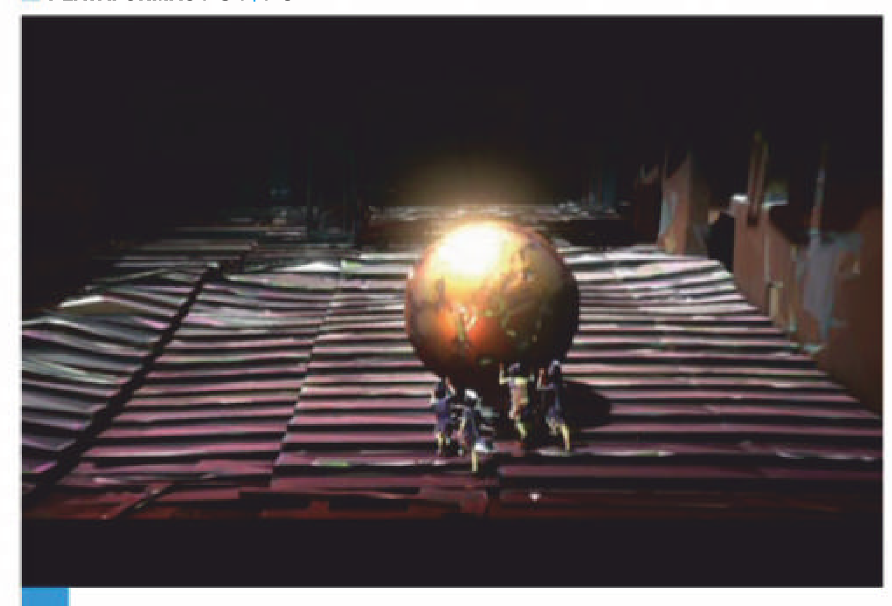
OPINIÓN

Una interesante propuesta que convence en lo visual, lo auditivo y la forma de contar su historia, pero que se ve lastrada por fallos técnicos. Nada que no se pueda solventar con un parche. Eso sí: tampoco es una experiencia muy larga.

68

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PC



Vane

CON PÁJAROS EN LA CABEZA

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Aventura

DESARROLLADOR Friend & Foe Games

DISTRIBUIDOR Friend & Foe Games

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 21,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO



Esta peculiar aventura ha sido desarrollada por un pequeño estudio compuesto por cinco antiguos miembros del Team ICO. Es algo evidente en cuanto nos ponemos a los mandos:

El control del personaje es clavado al de sus juegos y la cámara resulta pesada (y un incordio en las fases de vuelo). Y es que, en *Vane*, podemos convertirnos en pájaro y surcar los cielos con libertad. De hecho, la aventura empieza dejándonos volar sin rumbo, sorprendiendo con la extensión de su mundo desértico y la libertad que ofrece. No se indica adónde debemos dirigirnos ni por qué. Es una maravillos sensación... que no siempre es tan maravillosa. *Vane* presenta puntos que llaman nuestra atención sin ser demasiado evidentes, y esa incertidumbre de estar siguiendo algo sin saber qué provoca una confusión poco agradable.

¿Dónde dices que vuele?

Así, la interesante propuesta inicial de explorar un mundo gigantesco, a pie o volando, se diluye enseguida, y eso que sólo dura unas tres horas. El problema es que resulta excesivamente confuso, tanto, que hemos terminado el juego sin tener ni idea de adónde querían llegar sus creadores, lo que deja un amargo sabor de boca. En lo que sí destaca *Vane* es en su aspecto visual. Como la propia aventura, empieza dentro de lo "normal" (desiertos, ruinas...), usando el low-poly para lograr algunos efectos atractivos. Pero, al avanzar, empezamos a toparnos con todo tipo de virguerías visuales, difíciles de explicar. Si os atraen las experiencias que apuestan por diseños visuales imposibles, merece la pena experimentarlo.

OPINIÓN

Intenta volar tan alto como las mejores obras del Team ICO y, aunque se aprecian destellos de esa magia, no logra estar a la altura. Visualmente es todo un viaje y su propuesta tiene un gran potencial... que queda oscurecido por sus fallos.

60

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

Como en *Monster Hunter*, la clave para acabar con las criaturas es aprender su comportamiento, elegir el arma adecuada, tender trampas y aprovechar el entorno.









El modo multijugador para ocho jugadores online es de lo mejorcito de un juego con un desarrollo soso en general.

God Eater 3

ARMAS DIVINAS CONTRA CRIATURAS MONSTRUOSAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción / Rol

DESARROLLADOR
Bandai Namco

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Tras casi diez años de cacerías, casi siempre en portátiles, llega a PS4 y PC la versión más ambiciosa de una saga que recuerda, y mucho, a *Monster Hunter*. Y es que nuestra tarea es aventurarnos en unos escenarios desolados y dar caza a unas criaturas gigantescas.

Eso sí, *God Eater 3* nos sumerge en un universo más denso. El mundo se ha convertido en desiertos de cenizas donde los monstruosos aragamis amenazan a los humanos. La única esperanza son los GEA (God Eater Adaptables), unos jóvenes modificados para sobrevivir en los cenizales y capaces de empuñar los God Eater Arc, armas construidas con restos de aragamis y las únicas que pueden derrotarlos.

Un juego duro de roer

Las mecánicas son bastante complejas. Los God Eater Arc son armas cuerpo a cuerpo (hay nueve tipos), pero pueden transformarse en cuatro tipos de armas a distancia y en tres tipos de escudo. Además, todos pueden ejecutar ataques de aragami, con los que, además de causar daño, roban materiales para mejorar o construir nuevos objetos. La cosa se complica cuando descubrimos que los GEA pueden sincronizarse y realizar ataques de equipo (hasta cuatro personajes en las misiones de historia y ocho en las de asalto), y que cada uno puede equipar habilidades especiales. Además, atacar a lo loco no es lo ideal. Antes bien, un golpe en el lugar y con el arma adecuados puede arrancar partes del enemigo. Dominar estas opciones lleva su tiempo. *God Eater 3* es un juego duro, que requiere esfuerzo por parte del jugador. Además, tras unas horas, comienza a volverse repetitivo y el apartado visual (salvo el diseño de algunos aragamis y armas) es bastante sencillo. Si lo comparamos con *Monster Hunter World*, está bastante por debajo, aunque los seguidores de la saga lo disfrutarán.



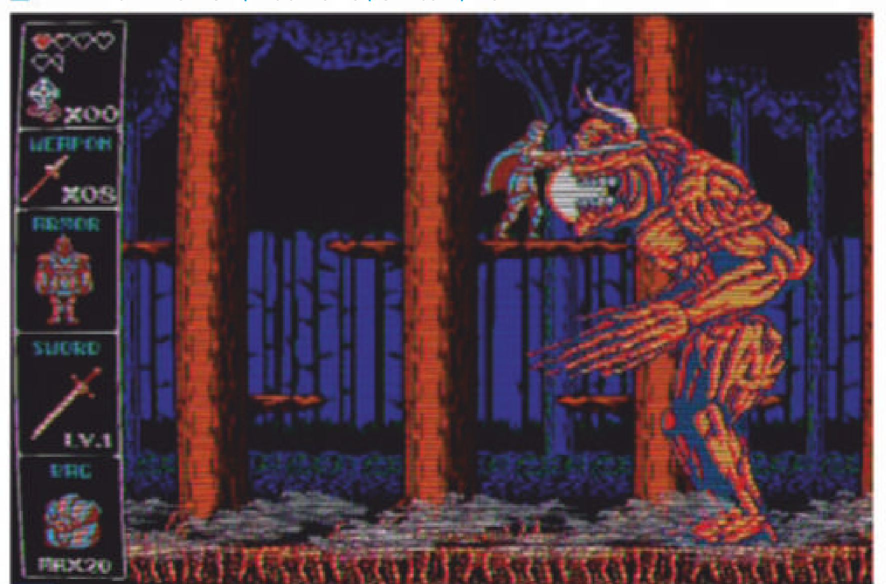
OPINIÓN

Un heredero de *Monster Hunter* que nos propone cazar criaturas monstruosas en un mundo apocalíptico. Las armas y el diseño de las criaturas son muy notables, pero es un juego farragoso y el desarrollo termina volviéndose repetitivo.

70

Por David Martínez @DMHobby

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Odallus: The Dark Call

COMO LOS CASTLEVANIA CLÁSICOS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción / Aventura

DESARROLLADOR
Joymasher

DISTRIBUIDOR
Digerati

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

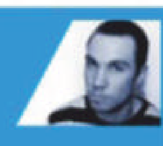
IDIOMA VOCES
No

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 11,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO





OPINIÓN

Unos controles pésimos, que no se pueden modificar, lacran la que, por otro lado, es una experiencia de la vieja escuela muy recomendable, sobre todo si sois seguidores de sagas como *Castlevania* y las historias de fantasía oscura.

66

Imitando el estilo de los *Castlevania* de la época de los 8 bits, esta aventura de acción, exploración y plataformas llega a Switch (y más tarde a Xbox One y PS4), tres años después de lanzarse en PC.

El desarrollo recuerda al de *Castlevania: Rondo of Blood*, en el sentido de que avanzamos de nivel en nivel de forma lineal, pero, si estamos atentos, podemos encontrar caminos secretos que nos llevan a un nivel alternativo. Aquí, *Odallus* introduce elementos del género metroidvania, con la inclusión de distintos objetos que nos otorgan habilidades nuevas que nos invitan a volver a niveles anteriores en busca de nuevos ítems. Y todo, con una ambientación fantástica, con un bárbaro armado con un espadón como protagonista y criaturas abominables y horrendas como enemigos.

Un control mejorable

Odallus recrea el estilo retro en todos los aspectos técnicos. Además, es, como los *Castlevania*, un juego difícil, aunque bastante más asequible. Sin embargo, puede llegar a ser frustrante, debido al control. Para empezar, que el salto esté asociado al botón A no resulta cómodo, pero lo peor es la mala respuesta del stick a la hora de agacharnos, lo que nos deja vendidos la mitad de las veces (lo mismo que ocurre en *Oniken*, del mismo estudio). Son errores que se pueden corregir con una actualización, pero denotan descuido. Pese a todo, si sois fans de los *Castlevania* clásicos y tenéis un mando Pro a mano, *Odallus* os puede hacer pasar muy buenos ratos por poco dinero. ■

Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Switch | PC



Oniken

DE REGRESO A LOS 8 BITS

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Joymasher

DISTRIBUIDOR
Digerati

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 9,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



OPINIÓN

Un juego de acción con mucho encanto, gracias a su ambientación y desarrollo. Si sois tipos duros y no os asustan los retos, este juego saciará vuestra sed de sangre... pixelada, aunque le habría venido bien pulir un poco más el control.

76

Switch se ha posicionado como una consola ideal para disfrutar de todo tipo de juegos retro, y el último representante es *Oniken*, que llega a consolas cinco años después de lanzarse en PC.

La historia nos pone en la piel de Zaku, un ninja solitario y tremendamente eficaz a la hora de acabar con los Oniken, que tienen contra las cuerdas a los pocos supervivientes de un futuro postapocalíptico. Es una historia sencilla, que tiene la gracia de homenajear a los clásicos de la acción de los 80 y los 90, con héroes musculados, robots parientes de Terminator y combates en que se mezclan ninjas y ametralladoras.

Homenaje a los clásicos

Fieles a los juegos en los que se inspiran, los gráficos están pixelados a tope, con un Zeku pequeñito con un puñado de animaciones para andar, atacar, saltar y agacharse. El problema viene cuando, en un juego puñeteramente difícil como éste, el control no termina de estar a la altura y presenta algunos fallos que, aunque puntuales, son molestos. Eso sí, salvo algún que otro pico de dificultad, los retos son complicados pero atractivos, y parte de la culpa la tienen las locas propuestas de su desarrollo: carreras en moto acuática, persecuciones de osos polares, mechas enormes... y, por supuesto, enemigos partidos por la mitad con un borbotón de sangre pixelada. El apartado gráfico emula también las sensaciones que teníamos al jugar en una tele de tubo, aunque efectos como los scanlines son molestos en televisores grandes y funcionan mejor en portátil. El sonido, cómo no, se limita a marchosas melodías chiptune. ■

Por Daniel Quesada @Tycho_fan





■ RESIDENT EVIL 2 ■ PS4 | Xbox One | PC ■ Gratis

■ Este contenido descargable gratuito nos invita a visitar Raccoon City en la piel de tres nuevos personajes.

The Ghost Survivors

Después de demostrarnos cómo debe hacerse un remake en condiciones (los 3 millones de copias vendidas en una semana así lo demuestran), Capcom se apunta otro tanto con el lanzamiento del primer contenido descargable de su espectacular *Resident Evil 2*. Es un DLC que aporta nuevos matices a la historia y que, además, no nos costará ni un céntimo.

Gracias a esta expansión, tendremos la posibilidad de disfrutar de la historia desde nuevas perspectivas, concretamente de tres de las desafortunadas víctimas del estallido del brote de Virus-T que nunca lograron salir de Raccoon City. Nuestra tarea será desafiar al destino y cambiar la historia, como si de un escenario tipo "Qué pasaría si..." se tratara, para lograr que los personajes sobrevivan.

Las tres historias están protagonizadas por personajes bien diferentes, que nos invitarán a enfrentarnos al apocalipsis zombi de nuevas maneras. En "No Time to Lourn", asumiremos el papel del dueño de una armería; en "Runaway", trataremos de salvar a la hija del alcalde; y, en "Forgotten Soldier", asumiremos el papel de un agente de la U.S.S.

Capcom también ha anunciado nuevos DLC gratuitos, esta vez trajes para Leon y Claire, que se podrán descargar a partir del 22 de marzo y que se sumarán a los que ya están disponibles en el Extra DLC Pack que se lanzó el 25 de enero. Este pack, que sí es de pago (14,99 €), incluye cuatro trajes (dos para Leon y dos para Claire), un arma y la banda sonora original, que permite elegir la música y los efectos de sonido del juego que se lanzó en 1998. Estos contenidos pueden descargarse también de manera independiente, a 2,99 € cada uno (menos el arma, que cuesta 1,99 €).

VALORACIÓN: Tres nuevas historias a las que podremos acceder con sólo actualizar el juego. ¿Alguien puede resistirse?

■ SHADOW OF THE TOMB RAIDER

La pesadilla

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 4,99 €

El tercer contenido descargable de la última aventura de Lara Croft nos da la posibilidad de obtener una nueva arma si somos capaces de superar, solos o en cooperativo, la tumba de desafío "El aullido de los dioses mono". Además, dispondremos de un nuevo atuendo, Escamas de Q, que no es que sea muy sofisticado, pero duplica la resistencia de Lara a los ataques cuerpo a cuerpo; una nueva arma, el hacha Garra del miedo, muy eficaz en el combate a corta distancia; y la habilidad Aliento blanco, que incita a los enemigos a atacarse entre ellos. Esta actualización permite, además, jugar en los modos Reto de puntuación y Contrarreloj varias de las tumbas de la campaña principal. "La Pesadilla" es gratis para los que compraran el pase de temporada (29,99 €). El resto tendrá que desembolsar 4,99 €.

VALORACIÓN: Si estás enganchado a la historia de Lara Croft, disfrutarás de los nuevos escenarios y habilidades incluidos en este contenido extra.









OVERWATCH

Mapa Asalto: París

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

El nuevo mapa de asalto de *Overwatch* nos lleva nada menos que a la Ciudad de la Luz. Los estrechos callejones de París garantizan emocionantes enfrentamientos, y nos guiarán para visitar lugares emblemáticos, como el Cabaret Luna, la Pâtisserie Galand o el Gran Palacio, la Maison Marat, donde se celebra una gala.

VALORACIÓN: Un espectacular escenario para seguir repartiendo caña con *Overwatch*.



MARVEL'S SPIDER-MAN

Actualización 1.14

PS4 | Gratis

Gracias al parche 1.14, podremos enfundarnos el traje de Bombástico Hombre Bolsa, que supone un homenaje al cómic "Amazing Spider-Man #258". Además, también podremos utilizar el traje de la Fundación Futuro, que homenajea a los números en los que Spider-Man se unió a los Cuatro Fantásticos.

VALORACIÓN: Tras el último DLC de historia, el juego se sigue actualizando gratis.



WWE 2K19

Pack Futuras estrellas

PS4 | Xbox One | PC | 9,99 €

Algunas de las estrellas más prometedoras de la WWE, la NXT y 205 Live te están esperando en este séptimo pack de contenido lanzado para *WWE 2K19*. Este "Futuras estrellas" incluye a figuras tan carismáticas como Candice LeRae, Dakota Kai, Lacey Evans, Ricochet, Lio Rush y Mike y Maria Kanellis.

VALORACIÓN: Nuevos luchadores para los fans de la lucha libre americana.



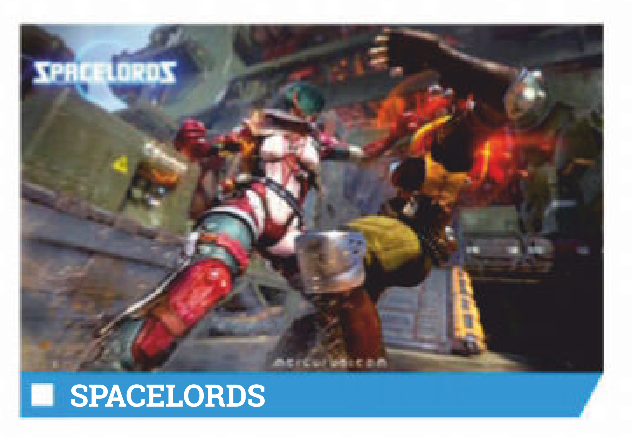
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Survivor Pass: Vikendi

PS4 | Xbox One | PC | 9,99 €

Ya está disponible (hasta el 2 de abril) el mapa Vikendi, que viene acompañado de este pase de batalla, que da acceso a más de 200 misiones para jugadores de todos los niveles y elementos de personalización. La versión gratuita también permite acceder a los objetos cosméticos al completar niveles.

VALORACIÓN: El acceso al mapa es gratis, pero tener 200 misiones es más divertido.



SPACELORDS

Nuevo personaje: Anesk

PS4 | Xbox One | PC | Gratis

Cumpliendo su promesa de escuchar a los jugadores, el estudio madrileño MercurySteam ha incluido como personaje jugable de su free-to-play de cuatro contra uno a Aneska, la que fuera jefa final de la tercera campaña de *Spacelords*. La comunidad no ha dejado de insistir en su inclusión en el plantel y aquí está.

VALORACIÓN: El peculiar shooter de Mercury sigue creciendo y escuchando a los fans.



KINGDOM COME DELIVERANCE

Band of Bastards

PS4 | Xbox One | PC | 7,99 €

Este tercer contenido descargable nos propone unirnos a una banda de mercenarios encargados de vigilar las carreteras. Nos esperan un montón de misiones basadas en el combate, múltiples finales, una nueva localización (Kuno's Camp, con nuevos personajes e historias) y un conjunto de armadura único.

VALORACIÓN: Un DLC que enriquece la historia de este RPG de mundo abierto.

¿Están condenadas las nuevas sagas? Repasamos lo que nos deparó 2018 en lo relacionado con la llegada de franquicias nuevas en formato físico.

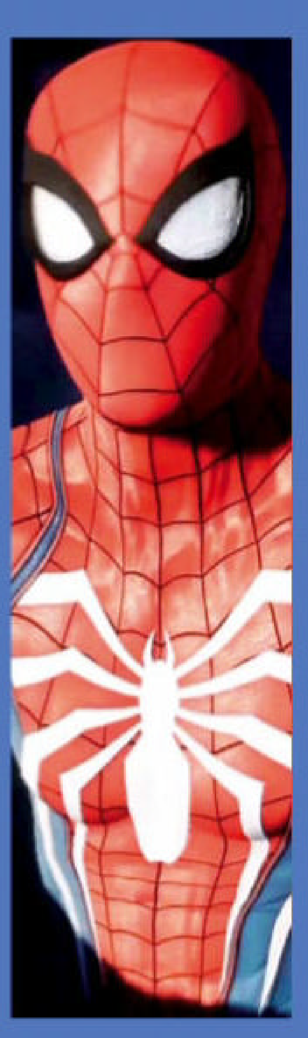
NUEVAS VS FRANQUICIAS

Son fríos datos (orientativos, pero bastante fidedignos). Los tenéis ahí mismo, en la esquina superior derecha de la página contigua. Y son tan claros como estremecedores: las compañías cada vez apuestan menos por la llegada de nuevas franquicias al mercado tradicional (o sea, físico). Así de simple. Y hablamos tanto de first como de third parties, todas por igual (aunque con matices, por supuesto). Es un panorama que mucho nos tememos que vamos a tener que asimilar y "aguantar" durante bastante tiempo...

Nuevas vías y recursos

En los tiempos que corren, en los que los desarrollos de juegos cada vez son más caros, en especial los vinculados a las producciones más grandes y ambiciosas, resulta complicado "jugársela". Nos referimos a que cada vez se acentúa más el miedo, ya no sólo de las propias compañías, sino también de los estudios de desarrollo convencionales, a enfrascarse en la creación de una nueva saga. Y, hasta cierto punto, es muy comprensible, dado que, en función del tamaño y el volumen de facturación de cada compañía, un fracaso comercial de cierta envergadura puede poner en peligro hasta la continuidad de la empresa.

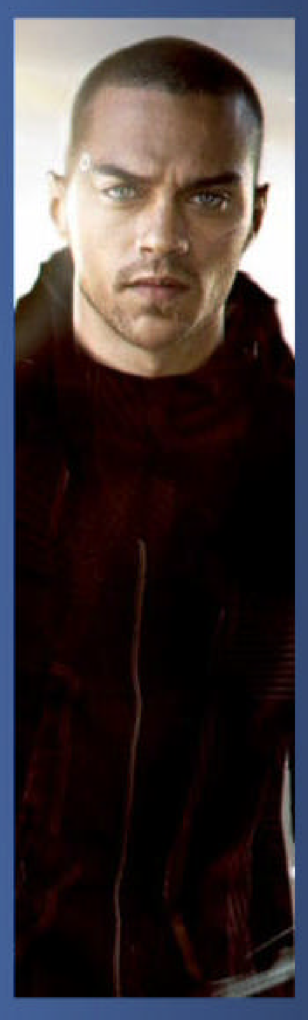
Teniendo todo esto en consideración, existen pocas vías para que las compañías se animen a realizar inversiones en nuevas franquicias que proporcionen aire fresco a su portfolio de juegos... y a la comunidad de usuarios. Para nosotros, una de las más acertadas es crear títulos de presupuesto medio, pero que sean tratados con mucho mimo. ¿El mejor ejemplo de esto? *Octopath Traveler*. Un desarrollo de juego clásico pero interesante, un guión bien llevado y un apartado visual tan "sencillo" como realmente bello respaldaron la obra. Un acierto total de Square Enix. Otro camino muy diferente »



SPIDER-MAN
Lo consideramos como una nueva IP en la medida en que la marca la tomó un nuevo estudio con un enfoque inédito. Insomniac sorprendió con un mundo abierto increíblemente seductor, divertido y apto para un público muy amplio. Eso, junto al tirón del personaje de Marvel, atrapó a millones de usuarios de PS4.



OCTOPATH TRAVELER
Square Enix dio la campanada con una de las producciones de rol japonés más cautivadoras y mejor realizadas de cuantas se han dejado ver en Switch hasta el momento. A su jugabilidad convencional y atrayente se le unió un apartado visual deliciosamente pixelado, que fue bautizado como HD-2D. Un título único.



DETROIT: BECOME HUMAN
Esta producción puede que sea la última que el estudio Quantic Dream programe en exclusiva para una consola PlayStation. Una aventura marcada por su pausado desarrollo, la continua toma de decisiones relevantes y un guión bastante trabajado de marcada orientación sci-fi.

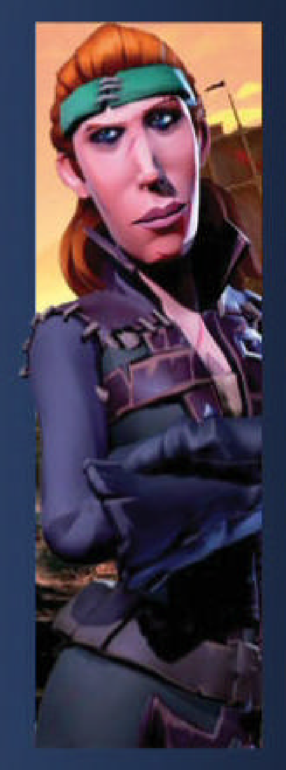
Por Sergio Martín @replicante64

SAGAS CLÁSICAS



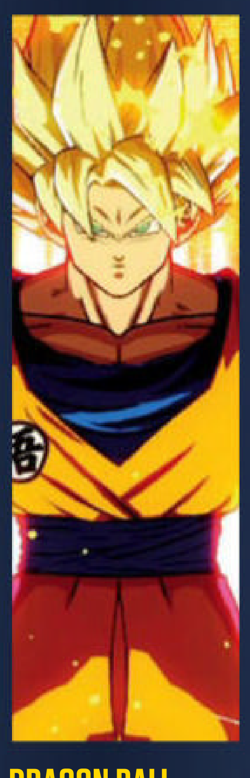
LAS NUEVAS IP MÁS CELEBRADAS DE 2018

El año pasado no fue precisamente el más prolífico en lo relacionado con la aparición de nuevas franquicias, al menos fuera de la escena indie. Pero, aun así, es justo ensalzar la llegada de algunas producciones de nuevo cuño que, en algunos casos, estamos seguros de que se convertirán en sagas de éxito.



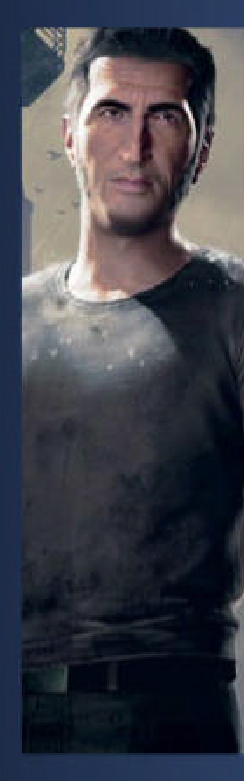
SEA OF THIEVES

Después de mucho tiempo sin hacer prácticamente ruido, Rare salió de su cueva y consiguió plantear una aventura online bastante apetecible para Xbox One y PC. Piratas, duelos de todo tipo, sorpresas y cooperación son las claves de este interesante juego.



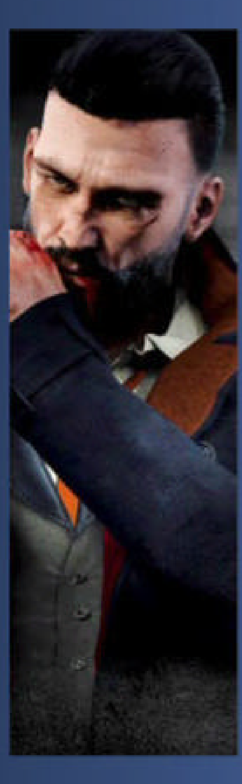
DRAGON BALL FIGHTERZ

Como *Spider-Man*, también lo consideramos una nueva IP que nada tiene que ver con otros títulos de lucha de Dragon Ball, dado su espectáculo sin precedentes en clave 2D, que replicaba con una fidelidad asombrosa el manganime.



A WAY OUT

Una de las sorpresas más cálidas de todas las que hemos disfrutado recientemente. Una aventura cooperativa por concepto que funciona realmente bien y que, además, ha sido plasmada con acierto, merced a mecánicas de juego bien diseñadas.



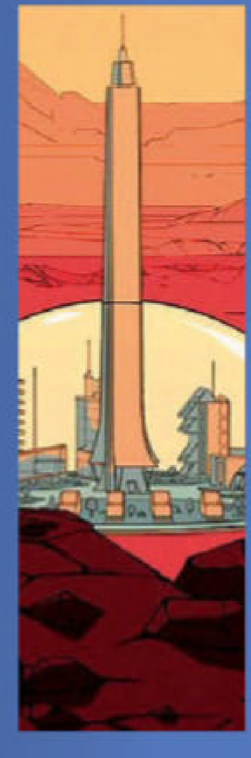
VAMPYR

El estudio Dontnod Entertainment homenajeó a las películas de vampiros de serie B con un fantástico juego en el que la acción y el sigilo convivían en armonía. Su flojo apartado visual no supuso problema alguno para que miles de usuarios lo disfrutaran.



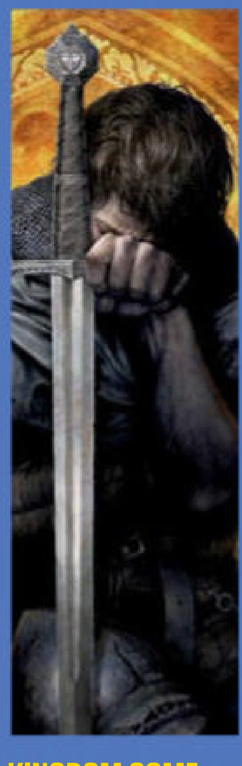
ASTROBOT: RESCUE MISSION

Junto a *Moss*, este arcade plataformero destinado a PS VR se convirtió en uno de los reclamos más sonados y llamativos para hacerse con dicho periférico. Un control exquisito, gráficos muy vistosos y un control perfecto son sus avales.



SURVIVING MARS

El típico ejemplo de juego nicho, es decir, una obra que pasó sin apenas llamar la atención del público general, pero que encantó a aquéllos que le dieron una oportunidad. Una interesante aventura de gestión de recursos, estrategia y supervivencia.



KINGDOM COME DELIVERANCE

Una de las producciones más ambiciosas de nuevo cuño que pudimos degustar el año pasado. Sí, apareció con varios bugs (que más tarde fueron solventados en su mayoría), pero ambientación, historia y diseño son magníficos.

LAS NUEVAS IP MÁS ESPERADAS

Un buen número de usuarios ha depositado muchas esperanzas en una amplia cantidad de nuevas franquicias que llegarán entre este año y el que viene, a priori. Seguro que, poco a poco, iremos descubriendo nuevas IP aún sin anunciar, pero, de las que ya conocemos, éstas son las que más nos interesan.



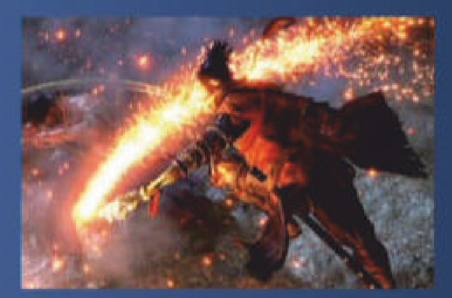
CYBERPUNK 2077

Para muchos, esta obra de los responsables de *The Witcher 3* tiene toda la pinta de convertirse en el GOTY de 2019... si es que acaba saliendo este año. Tiene un aspecto increíble.



GHOST OF TSUSHIMA

De un segundo plano, a acaparar todas las miradas. El nuevo trabajo de Sucker Punch ha dejado con la boca abierta a medio mundo y promete convertirse en un best seller.



SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

"Extremadamente difícil". Las palabras de Hidetaka Miyazaki son música celestial para los oídos de los fans de *Dark Souls*. El desafío definitivo está a puntito de comenzar...



DEATH STRANDING

Es cierto que los últimos tráilers del juego no han sentado muy bien a la comunidad de jugadores, pero, a pesar de eso, confiamos en Kojima y su buen hacer. ¡No nos decepciones!



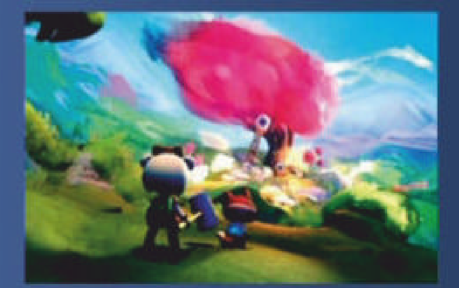
JUMP FORCE

Espectáculo manganime en forma de juego de lucha 3D. Goku, Naruto, Kenshiro, Seiya y demás héroes se enfrentan en batallas campales increíblemente impactantes. Un show.



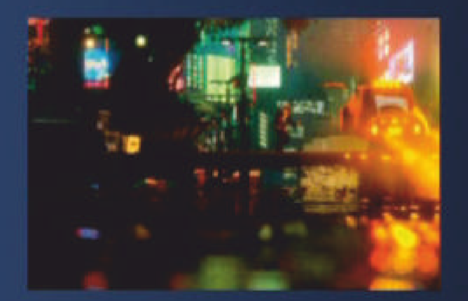
JUDGMENT

Esta especie de spin-off de la venerada saga *Yakuza* nos pondrá en la piel de un detective que deberá investigar una serie de crímenes en Kamurocho. Saldrá en verano y pinta genial.



DREAMS

No va a ser un juego más. El trabajo más ambicioso de Media Molecule hasta la fecha promete ser un "generador de juegos" de primer nivel. Si triunfa, puede ser algo excepcional.



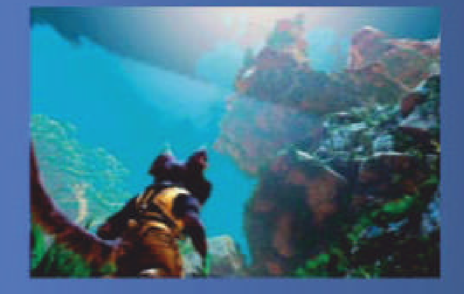
THE LAST NIGHT

No hemos podido resistirnos a incluir este guiño claro al clásico *Flashback* que prepara Odd Tales. Una aventura ciberpunk oscura, aunque su desarrollo está siendo algo complicado.



DAYS GONE

Comenzó con fuerza, aunque, con el paso del tiempo, su tirón inicial ha ido desinflándose un poco. Aun así, este juego de mundo abierto con zombis de por medio tiene potencial.



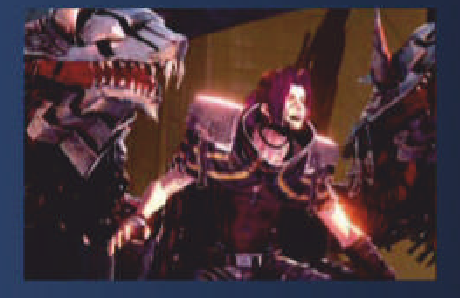
BIOMUTANT

Aunque puede que sea el título más desconocido de este cuadro, lo cierto es que esta atractiva y prometedora aventura de mundo abierto puede convertirse en un sorpresón. Atentos.



BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

No vemos el momento de adentrarnos en este sucesor espiritual del gran *Castlevania: Symphony of the Night*. Confiamos en la sabiduría del gran Koji Igarashi y su equipo.



CODE VEIN

Esta aventura rolera con claros guiños "darksoulescos" poseerá un acabado visual muy llamativo en plan manganime. Después de probarlo, podemos asegurar que promete...

DOS IDEAS FALLIDAS

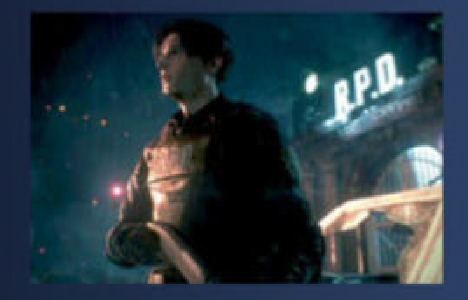
Nintendo Labo* y *Starlink: Battle for Atlas han protagonizado dos de los mayores fracasos de la pasada temporada. Los distintos kits de la primera de estas nuevas apuestas no han acabado de convencer a los usuarios de Switch. Y, en cuanto al toy to life de Ubisoft, únicamente el reclamo de Fox y sus amigos de la edición de Switch ha conseguido medio salvarse de una "quema" que estaba cantada. Si Disney, LEGO y compañía habían fracasado previamente en ese mismo terreno, *Starlink* lo tenía muy difícil.



» es el que han seguido los exitosos *Dragon Ball FighterZ*, *Jump Force* o, especialmente, *Spider-Man* (un título que ha roto varios récords comerciales). Es decir, IP nuevas pero que gozan del respaldo que proporcionan personajes o franquicias muy conocidos ajenos al mundo de los videojuegos. Y un tercer camino muy interesante y plausible es el que han llevado títulos como *Bloodborne* o *Detroit: Become Human* y que también va a seguir el inminente *Judgment*. Se trata de obras totalmente nuevas pero que beben de fuentes muy queridas por la comunidad de usuarios, como son, respectivamente, *Dark Souls*, *Heavy Rain* y *Yakuza*... aportando, a su vez, per-

Y LOS REGRESOS MÁS DESEADOS

Este 2019 ha empezado con una fuerza inusitada: no recordamos un mes de enero con tantísimos títulos triple A. Y, si la llegada de *Resident Evil 2*, *Kingdom Hearts III* o *Ace Combat 7* ha sido algo increíble, lo que está por llegar es como para pensar seriamente en ir ahorrando desde ya mismo.



RESIDENT EVIL 2

Capcom ha recibido un mensaje muy claro por parte de la comunidad de jugadores: el futuro de esta saga pasa por regresar a sus orígenes. Terror, supervivencia, gore, puzles...



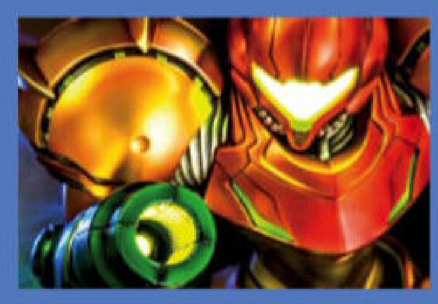
THE LAST OF US: PART II

Posiblemente, el juego más esperado de PS4 de toda la temporada... si es que finalmente acaba aterrizando este año. Naughty Dog tiene entre manos otra potencial obra maestra.



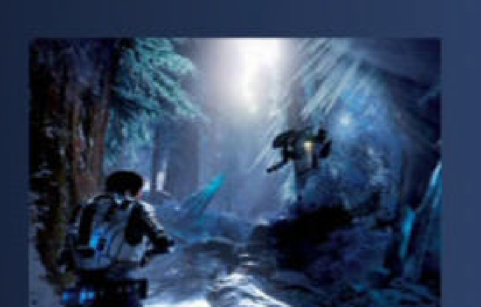
KINGDOM HEARTS III

Ha arrasado. Ha roto varios récords. El ¿final? de los viajes de Sora por mundos Disney ha sido un éxito sin precedentes. Un RPG de acción realmente sobresaliente y cautivador.



METROID PRIME TRILOGY

Tras el fiasco que ha supuesto el aplazamiento de *Metroid Prime 4*, la rumoreada (pero casi segura) llegada de la trilogía subjetiva de Samus Aran a Switch podría suavizarlo.



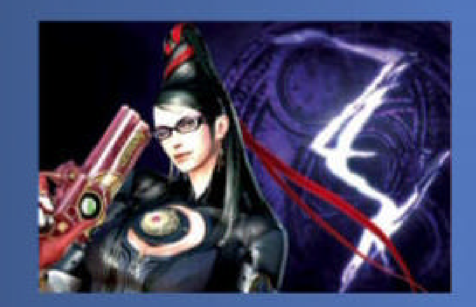
GEARS 5

Microsoft demostrará que sigue apostando por los exclusivos. Esta nueva entrega de la otrora popular saga de acción tiene que acabar siendo un firme candidato a GOTY.



BEYOND GOOD AND EVIL 2

Lo que se ha dejado ver de esta esperadísima aventura de Ubisoft ha dejado a los incondicionales de la saga con la mandíbula en el suelo. ¡Qué aspecto tan increíble presenta!



BAYONETTA 3

La tercera edición de las andanzas de la bruja más sensual se ha convertido en uno de los exclusivos de Switch más esperados. Ojalá acabe llegando este mismo año, pero...



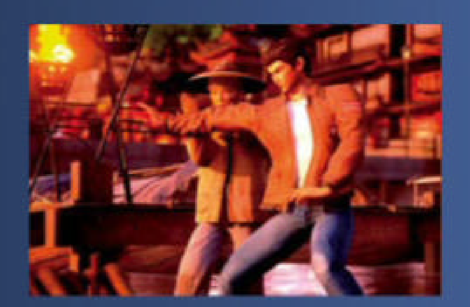
BORDERLANDS 3

El desarrollo de la tercera entrega del shooter rolero de Gearbox va muy despacio... pero todos esperamos que, cuando por fin se deje ver de manera oficial, sea memorable.



METRO EXODUS

Ya hemos podido degustar uno de los shooters subjetivos más llamativos y únicos del año. Supervivencia, tiroteos, exploración y toques de aventura en un mismo título. Muy bueno.



SHENMUE III

El 27 de agosto, podremos disfrutar de una continuación largamente esperada. ¿Estará a la altura de lo establecido en las obras originales de Dreamcast? Con que se acerque...



DEVIL MAY CRY 5

Después de pasar varias horas en compañía de Dante y su nueva aventura en una versión casi final, podemos afirmar que va a ser uno de los mejores juegos de acción del año.



DOOM ETERNAL

Se está haciendo de rogar más de lo que algunos pueden soportar, pero parece que el regreso de esta veterana saga colmará las ansias de disparos y gore de cualquier jugador.

sonajes, historias, contextos y demás elementos novedosos. Tres formas, en definitiva, de tratar de lanzar títulos de nuevo cuño minimizando de manera considerable los riesgos de sufrir reveses muy severos desde el punto de vista comercial. Puede que no sea lo ideal, por supuesto, pero, siendo justos y medianamente realistas, nos parecen medidas bastante inteligentes y del todo comprensibles.

¿Un año de sorpresas?

Una vez plasmado y explicado todo esto, y poniendo la mirada en la presente temporada, ¿qué podemos esperar en este sentido? ¿Veremos muchas IP inéditas? La sensación que tenemos es que, si bien disfrutaremos de varias sagas nuevas, algunas de ellas tan esperadas como *Cyberpunk 2077, Ghost of Tsushima* o el propio *Judgment*, el panorama pinta tirando a mal. Somos pesimistas. Sólo hace falta mirar a lo que nos ha dejado ya lo poco que va de año para hacernos una idea bastante aproximada de lo que nos vamos a encontrar durante este año. *Resident Evil 2, Kingdom Hearts III, Ace Combat 7, Metro Exodus, Far Cry: New Dawn, Mario & Luigi, New Super Mario Bros U Deluxe*... Un auténtico diluvio de juegos tan buenos, todo hay que decirlo, como pertenecientes a sagas muy conocidas y veteranas. Sí, por fortuna, también hemos podido disfrutar de obras como el citado (y realmente espectacular) *Jump Force*, pero lo dicho: es un oasis en un vasto desierto. Ante este panorama, y como ya supondréis, aquéllos que deseemos disfrutar de experiencias más novedosas y refrescantes tendremos que refugiarnos en los títulos independientes. Al tratarse de desarrollos mucho más pequeños que cuentan con presupuestos bastante más modestos, estas producciones son capaces de tomar riesgos en diversos aspectos que el resto de productos son incapaces de asumir. Menos mal que dicha escena goza actualmente de una salud realmente magnífica porque, de lo contrario, este sector sería mucho más predecible. ■

LOS MEJORES

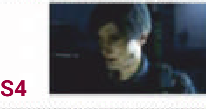
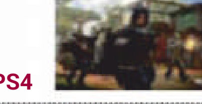
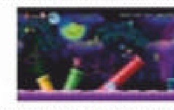
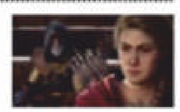
Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de enero. Datos cedidos por GAME.

Pese a lanzarse el 29 de enero, en sólo tres días *Kingdom Hearts III* logró alzarse como el juego más vendido del mes, frente a *Resident Evil 2* y los títulos que se beneficiaron de los regalos de Reyes.

	JUEGOS	
1	**Kingdom Hearts III**	PS4
2	**FIFA 19** 	PS4
3	**Resident Evil 2** 	PS4
4	**Red Dead Redemption II** 	PS4
5	**Call of Duty: Black Ops IIII** 	PS4
6	**Grand Theft Auto V**	PS4
7	**New Super Mario Bros U Deluxe** 	Switch
8	**Mario Kart 8 Deluxe** 	Switch
9	**Super Smash Bros Ultimate**	Switch
10	**Assassin's Creed Odyssey** 	PS4

PLATAFORMAS	
PS4 	1 **Kingdom Hearts III** 2 FIFA 19 3 Resident Evil 2 4 Red Dead Redemption II 5 Call of Duty: Black Ops IIII
Xbox One	1 **Resident Evil 2** 2 FIFA 19 3 Kingdom Hearts III 4 Red Dead Redemption II 5 Assassin's Creed Odyssey
Switch	1 **N.S. Mario Bros U Deluxe** 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Super Smash Bros Ultimate 4 Just Dance 2019 5 FIFA 19
PS3 	1 **No disponible** 2 No disponible 3 No disponible 4 No disponible 5 No disponible
Xbox 360	1 **No disponible** 2 No disponible 3 No disponible 4 No disponible 5 No disponible
3DS	1 **Super Mario 3D Land** 2 Animal Crossig: New Leaf 3 Super Mario Maker 4 Pokémon Luna 5 Mario Kart 7
PS Vita	1 **No disponible** 2 No disponible 3 No disponible 4 No disponible 5 No disponible
PC	1 **Total War: Warhammer 2** 2 Call of Duty: Black Ops IIII 3 Los Sims 4 4 Resident Evil 2 5 Los Sims 4: Rumbo a la fama

En **otros países**

JAPÓN

Del 24 al 30 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

Switch fue la triunfadora de la Navidad en Japón. A final de año, *Smash Bros* acumulaba 2,4 millones de copias, por 853.834 de *Super Mario Party*, 2,1 millones de *Mario Kart 8*...

1. **Super Smash Bros Ultimate** Switch
2. Super Mario Party Switch
3. Mario Kart 8 Deluxe Switch
4. Pokémon: Let's Go, Pikachu Switch
5. Dragon Quest Builders 2 Switch



REINO UNIDO

Del 23 al 29 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

Red Dead casi lo descabalga, pero *FIFA 19* fue el juego más vendido de 2018 en Reino Unido, con 1,18 millones de unidades en PS4, 607.775 en Xbox One y 65.983 en Switch.

1. **FIFA 19** PS4
2. Red Dead Redemption II PS4
3. Call of Duty: Black Ops IIII PS4
4. Red Dead Redemption II Xbox One
5. Super Smash Bros Ultimate Switch



EE.UU.

Del 23 al 29 de diciembre. Datos cedidos por VG Chartz

En sólo cuatro semanas, *Super Smash Bros Ultimate* sumó en Estados Unidos la friolera de 3,88 millones de unidades. *Red Dead Redemption II*, por su parte, lleva 4,84 millones en PS4 y 3,46 millones en One.

1. **Super Smash Bros Ultimate** Switch
2. Red Dead Redemption II PS4
3. Call of Duty: Black Ops IIII PS4
4. Spider-Man PS4
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch



VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Resident Evil 2**
PS4 - Xbox One - PC



2 **Kingdom Hearts III**
PS4 - Xbox One



3 **Red Dead Redemption II**
PS4 - Xbox One



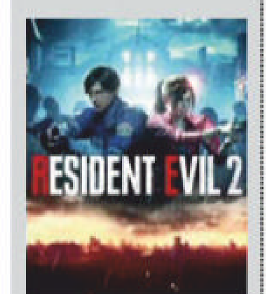


4 **Ace Combat 7: Skies Unknown**
PS4 - Xbox One - PC



5 **Marvel's Spider-Man**
PS4

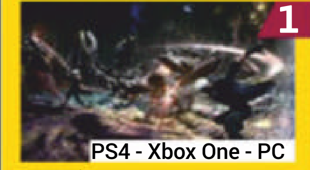
LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	 **Resident Evil 2** PS4 - Xbox One - PC	**Kingdom Hearts III** PS4 - Xbox One	**New Super Mario Bros U Deluxe** Switch	 **Ace Combat 7: Skies Unknown** PS4 - Xbox One - PC	 **Travis Strikes Again: NMH** Switch
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	94/100 *"Recupera la fórmula de la época dorada del survival horror y la adapta a la actualidad"*	95/100 *"El reino de Square y Disney no es de este mundo: es de Arendelle, San Fransokyo..."*	84/100 *"Un juego muy recomendable... pero sólo si os perdisteis el original en su día"*	84/100 *"El mejor shooter aéreo de la generación, merced a sus misiones y a sus pájaros de metal"*	81/100 *"Sus guiños, el amor por los indies y su humor socarrón nos han encantado"*
IGN Web líder en Reino Unido	9/10 *"Capcom ha hecho un trabajo fantástico resucitando las mejores partes del original"*	8,7/10 *"Square ha hecho un gran trabajo capturando cada mundo y llenándolo de posibilidades"*	8/10 *"Un rico y accesible plataformas, para el que Toadette es una buena incorporación"*	7/10 *"Prueba que hay sitio para la saga, pero no es una entrega que la vaya a catapultar"*	6/10 *"Tiene el excéntrico encanto de Suda51, pero su jugabilidad resulta repetitiva"*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,5/10 *"Tras años de experimentar, esperamos que Capcom siga este camino para la saga"*	9,5/10 *"La saga sigue teniendo mucho corazón, y eso es lo que la hace tan adorable"*	8,5/10 *"Con tantas fases que dominar, es una gran manera de conocer el juego o revisitarlo"*	8/10 *"Es el Ace Combat que conocíamos y que adorábamos, y es genial tenerlo de vuelta"*	8,25/10 *"Presenta un buen equilibrio entre diversión, accesibilidad y personalidad"*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9/10 *"Aunque tiene sus raíces en el pasado, se siente realmente nuevo por sí solo"*	8/10 *"En su núcleo, Kingdom Hearts III es un cuento sobre la amistad verdadera"*	7/10 *"Merece la pena jugar, especialmente si no tuviste ocasión de hacerlo en Wii U"*	8/10 *"Un fantástico regreso para una saga que es mejor cuando pone el corazón en las alas"*	6/10 *"No es el regreso esperado, pero, al menos, tiene cosas de la saga principal"*
EDGE Revista líder en Reino Unido	-/10 No disponible	-/10 No disponible	-/10 No disponible	6/10 *"Su magia se siente evasivamente frustrante, pero tratar de darle caza merece la pena"*	5/10 *"Vista la actitud punk de Goichi Suda, hemos decidido bajar el mando y marcharnos"*
FAMITSU Revista líder en Japón	37/40	39/40	32/40	35/40	33/40
NOTA MEDIA	**92**	**91**	**80**	**77**	**69**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

PS4 - Xbox One - PC
Devil May Cry 5
La carnicería de Dante, Nero y V abrirá pronto sus puertas, y hay muchos deseando degustar la vianda.
FECHA 8 de marzo

2

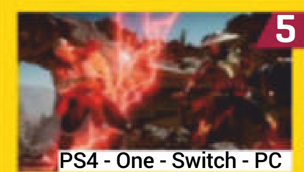
PS4
Days Gone
Pocos son los días que quedan ya para disfrutar de la mayor exclusiva que tiene PS4 para el corto plazo.
FECHA 26 de abril

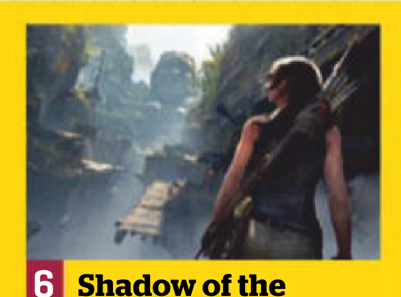
3

PS4 - Xbox One - PC
Sekiro: Shadows Die Twice
FromSoftware nos volverá a clavar la espada de la dificultad hasta el hígado.
FECHA 22 de marzo

4

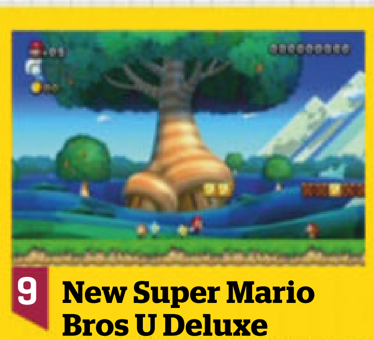
PS4
The Last of Us: Part II
Algunos rumores apuntan a 2019, pero esta aventura aún no tiene día de salida.
FECHA Sin confirmar

5

PS4 - One - Switch - PC
Mortal Kombat 11
El sangriento viacrucis de NetherRealm salpicará otra vez nuestras pantallas a la vuelta de Semana Santa.
FECHA 23 de abril


6 Shadow of the Tomb Raider
PS4 - Xbox One - PC


7 Super Smash Bros Ultimate
Switch


8 Onimusha Warlords
PS4 - Xbox One - Switch - PC


9 New Super Mario Bros U Deluxe
Switch


10 Darksiders III
PS4 - Xbox One - PC

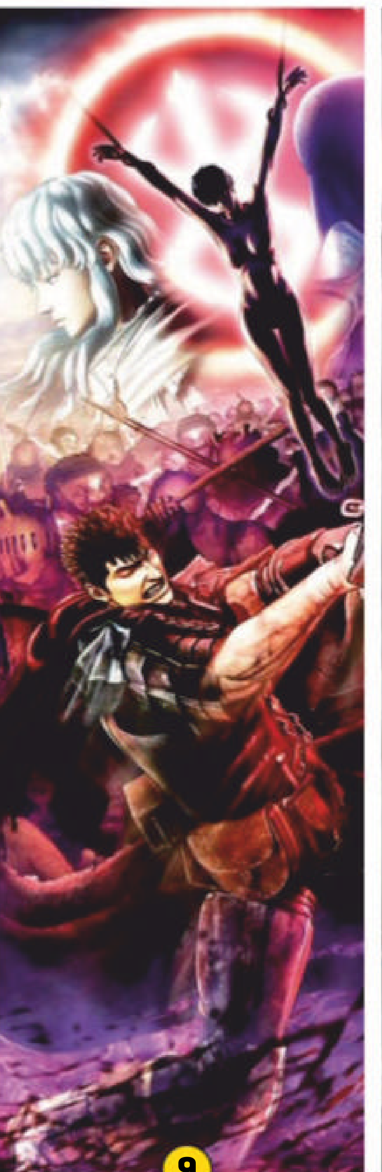
*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

MANGANIME

Con el lanzamiento de *Jump Force* y el anuncio del RPG de Dragon Ball, este mes era obligatorio repasar las mejores adaptaciones al videojuego de series japonesas de cómic y animación.











10

Saint Seiya: Soldiers' Soul

Como juego de lucha 3D, era bastante discreto (de hecho, se basaba en el *Brave Soldiers* de PS3), pero tenía todo el encanto de una de las series de nuestra infancia: Los Caballeros del Zodiaco. Además de con Seiya, Shiryu y compañía, podíamos luchar con los caballeros del Santuario y con los de Asgard.

- **CONSOLA** PS4 - PS3 - PC
- **COMPAÑÍA** Bandai Namco
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 292** 74

9

Berserk and the Band of the Hawk

El estudio Omega Force ha llevado la fórmula musou de *Dynasty Warriors* a multitud de universos, y éste es uno de los que mejor casan con ella. El juego recreaba buena parte del manga de Kentaro Miura y, además, era brutalmente fiel a su violencia. Guts liaba unas escabechinas en las que la sangre lo salpicaba todo.

- **CONSOLA** PS4 - PS Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Koei Tecmo
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 308** 78

8

Attack on Titan: Wings of Freedom

Omega Force también ha trabajado en otro manganime como Ataque a los Titanes, si bien, aquí, los combates multitudinarios dejaron paso a peleas más individuales... contra titanes gigantescos, a los que, como en el original, había que derribar golpeando en la nuca, con la posibilidad de jugar online con amigos.

- **CONSOLA** PS4 - One - Vita - PC
- **COMPAÑÍA** Koei Tecmo
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 302** 80

7

One Piece: Pirate Warriors 3

Ahora bien, la saga más prolífica de Omega Force en cuanto a temática manga es ésta, basada en la obra de Eiichiro Oda. Con un enfoque de musou, la mejor entrega hasta la fecha es ésta, en la que Luffy y el resto de piratas del Sombrero de Paja, cada uno con unos poderes, deben abatir a cientos de enemigos.

- **CONSOLA** PS4 - Vita - PC - Switch
- **COMPAÑÍA** Koei Tecmo
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 290** 86

6

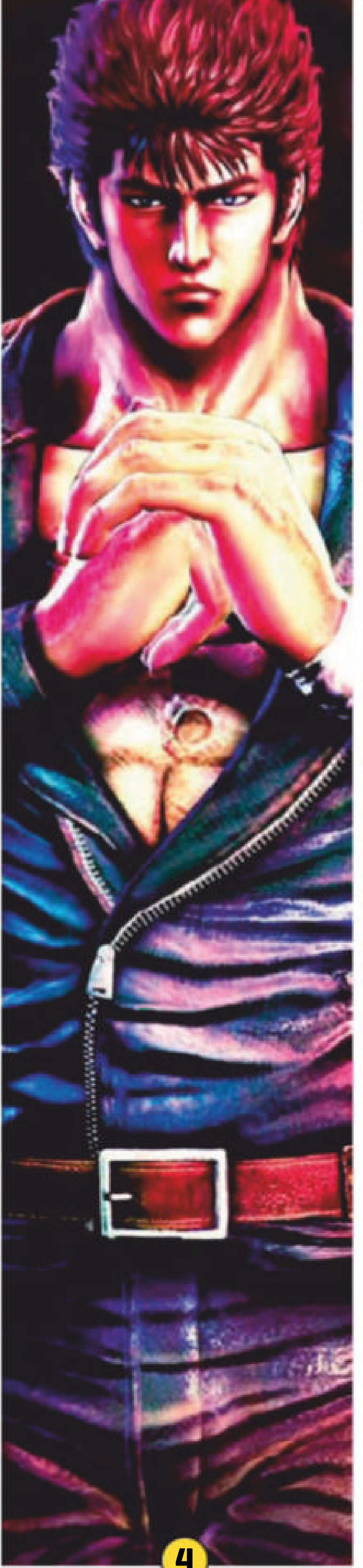
Naruto Shippuden

Ultimate Ninja Storm 4

Otro estudio al que los fans del manganime le deben mucho es CyberConnect2, que ha brillado, en particular, con las adaptaciones de Naruto. Esta cuarta entrega fue la mejor, merced a unos combates tridimensionales que recreaban fielmente las técnicas ninja del original.

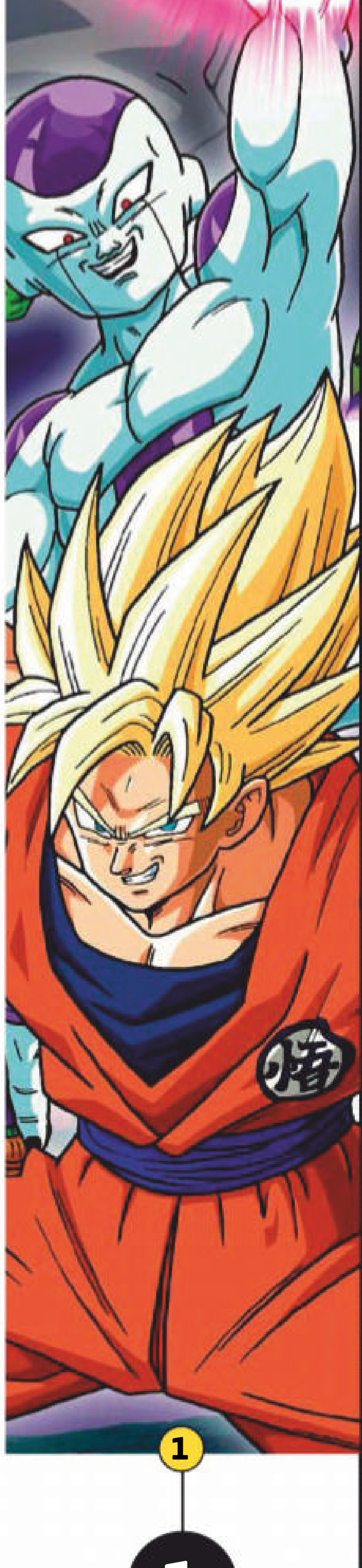
- **CONSOLA** PS4 - One - PC
- **COMPAÑÍA** Bandai Namco
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 296** 88











5

Bleach: The Blade of Fate

Pese a lanzarse en una portátil como DS, este juego de lucha 2D está entre lo más granado del "manganime jugable". No en vano, lo desarrolló Treasure, responsable de *Gunstar Heroes* o *Ikaruga*, que plasmó a la perfección el estilo de combate con espadas de Ichigo Kurosaki.

- **CONSOLA** DS
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 199** 89

4

Fist of the North Star: Lost Paradise

Con la saga *Yakuza*, Ryu ga Gotoku Studio ha creado una fórmula incomparable. Hace poco, la fusionó de manera brillante con El Puño de la Estrella del Norte, cambiando la ambientación mafiosa en Tokio por otra postapocalíptica en la que Kenshiro exploraba y peleaba como si del gran Kazuma Kiryu se tratara.

- **CONSOLA** PS4
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 328** 89

3

Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Stars

Capcom ha hecho crossovers con Marvel, con SNK... o con Tatsunoko, una compañía japonesa de animación. Fruto de esa colaboración fue este juegazo de lucha por equipos para Wii, en el que aparecían personajes de series no muy conocidas en España, como Yatterman o Gold Lightan.

- **CONSOLA** Wii
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2010
- **NOTA HC 221** 92

2

Astro Boy: Omega Factor

Osamu Tezuka fue el padre del manga gracias a creaciones como Astro Boy, y no podía faltar aquí este juego de Game Boy Advance, máxime cuando lo codesarrolló Treasure, junto a Hitmaker. Los niveles en 2D protagonizados por el famoso niño robot eran un espectáculo de tortazos, disparos y color pixelado.

- **CONSOLA** Game Boy Advance
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2005
- **NOTA HC 163** 87

1

Dragon Ball FighterZ

Arc System Works nos dejó de piedra el año pasado con esta adaptación de Bola de Dragón en forma de juego de lucha 2D por equipos. Su estética replicaba la del manganime como nunca antes lo había logrado nadie, incluyendo técnicas y planos indistinguibles de los de la obra de Akira Toriyama.

- **CONSOLA** PS4 - One - Switch - PC
- **COMPAÑÍA** Bandai Namco
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 319** 91

Por Francisco Javier Cabal



20 años de la aventura más terrorífica de todos los tiempos

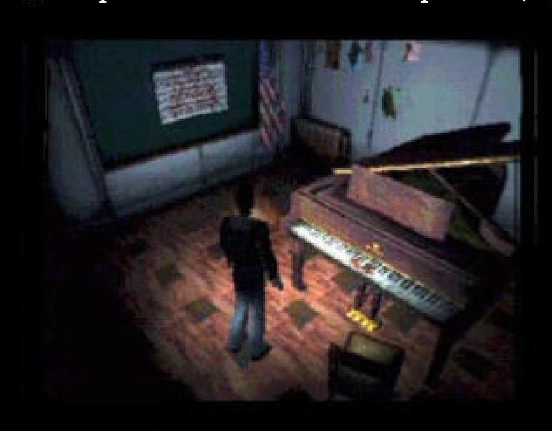
El pasado 31 de enero, se cumplieron veinte años del debut del primer *Silent Hill*. Rendimos homenaje a uno de los juegos más bestias y terroríficos de cuantos han pasado por los circuitos de una consola...

El lanzamiento de PlayStation, del que en 2019 se cumplen veinticinco años, abrió un inmenso mundo de nuevas posibilidades multimedia y, por supuesto, la puerta a nuevos géneros y temáticas. Ya en 1996, Capcom lanzó el primer *Resident Evil*, dirigido por un joven Shinji Mikami, que trajo el survival horror a la primera plana en consola. Su gran aceptación fue lo que impulsó a Konami a formar un pequeño equipo interno, para que creara su propia visión del terror. No fue una gran apuesta, ni en presupuesto ni en equipo, pero este grupo de "bichos raros" fue capaz de superar todas las dificultades, tanto técnicas como presupuestarias y de diseño, para culminar *Silent Hill*, el que hoy día sigue siendo, por derecho propio, uno de los juegos más terroríficos de todos los tiempos.

En pos del terror universal

Dentro de KCET, el estudio Konami Computer Entertainment Tokyo, se reunieron un total de quince miembros, con los que Konami no sabía qué hacer o que habían fallado en sus anteriores encargos, con el fin de crear un juego de terror "que gustara en todo el mundo". Sin muchas más indicaciones, el estudio tuvo total libertad para crear lo que le diera la gana, y de ahí, en cierto modo, la genialidad. Disponía de un bajo presupuesto, pero lo suplió con grandes dosis de talento. Su acercamiento fue el opuesto a lo que *Resident Evil* había creado. Esto no era una historia de héroes, ni al estilo de Hollywood. No había fondos renderizados, ni excesiva acción ni presencia de zombis. Se tuvo claro desde el principio que se apostaría por un terror distinto, más psicológico, más orientado al subconsciente, a aquellas cosas que dan miedo, como la oscuridad, lo desconocido. Durante los primeros meses, analizaron las tendencias que más éxito tenían en el género del terror, cine y novela, y hallaron respuestas. Como ellos mismos han dicho en entrevistas de la época, aunque pierda todo su glamour, *Silent Hill* no hizo nada "nuevo": cogió ideas de aquí y de allá para crear el mundo del juego, sobre el que verterían toneladas de Stephen King, Kubric o David Lynch, tres de sus influencias, aunque no las únicas. "La escalera de Jacob", "Inferno"... Mires donde mires, cualquier obra de terror con matices psicológicos influenció al primer *Silent Hill*, junto con las ideas propias que fueron añadiendo, como, por ejemplo, la pasión por la ufología del director, Keiichiro Toyama.

En esta primera fase, fue donde se empezaron a asentar muchas de las ideas que marcaron el título. La primera, »

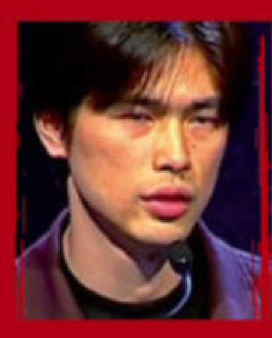






Quién era quién en el Team Silent

El Team Silent fue un equipo de KCET (Konami Computer Ent. Tokyo). Por sus filas pasó mucha gente, pero ésta fue clave en su arranque...



AKIHIRO IMAMURA
Programador de sistema de juego

Fue el encargado de programar el sistema de juego. Siguió activo en el Team Silent, y fue el productor de la segunda entrega y el productor asociado de la cuarta.



AKIRA YAMAOKA
Director de sonido

Si recuerdas una melodía de *Silent Hill*, o sus escalofriantes efectos, se lo debes a él. Fue una pieza central en la saga y productor de *SH3* y *SH4: The Room*. Tras eso, colaboró con Grasshopper.



GOZO KITAO
Productor de *SH*, *SH2* y *SH3*

Productor ejecutivo de las tres primeras entregas, y en activo en Konami hasta 2008, año en el que fue productor del componente online de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*.



HIROYUKI OWAKU
Escritor

Este programador fue también el responsable de muchos de los textos que encontrábamos en Silent Hill, incluidas las descripciones y las pistas de los puzles. Esa mirada aviesa le delata...



KEIICHIRO TOYAMA
Director de *Silent Hill*

El padre de la criatura. Creó el escenario y aportó muchos matices al juego (ocultismo, presencia de ovnis...). Dejó KCET para ir al Japan Studio de Sony, donde creó la recordada serie *Siren*.



MASAHIRO ITO
Diseño de personajes y escenarios

La herrumbre y lo tétrico se lo debemos a él, que diseñó los fondos y criaturas del primer *SH*. En el segundo y el tercero, asumió la dirección de arte del juego, y se notó...



TAKAYOSHI SATO
Diseño CG

Otro recordado aspecto de los dos primeros *SH* son las escenas CG o creadas por ordenador. Las hizo él solo, echando más horas que nadie (2.000 horas sólo en renderizar su trabajo en *SH*).

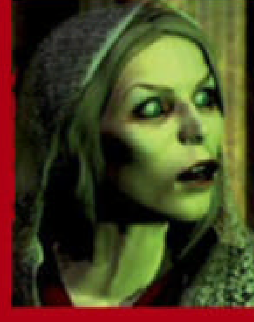
Buscando un look universal

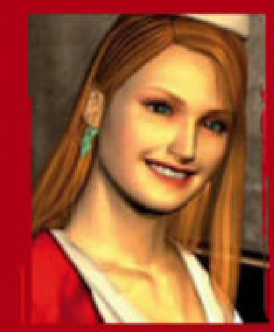
Aunque el Team Silent y Konami eran japoneses, desde el día 1 del desarrollo estaba decidido que debían apuntar a un terror "universal"...



Fuentes de inspiración

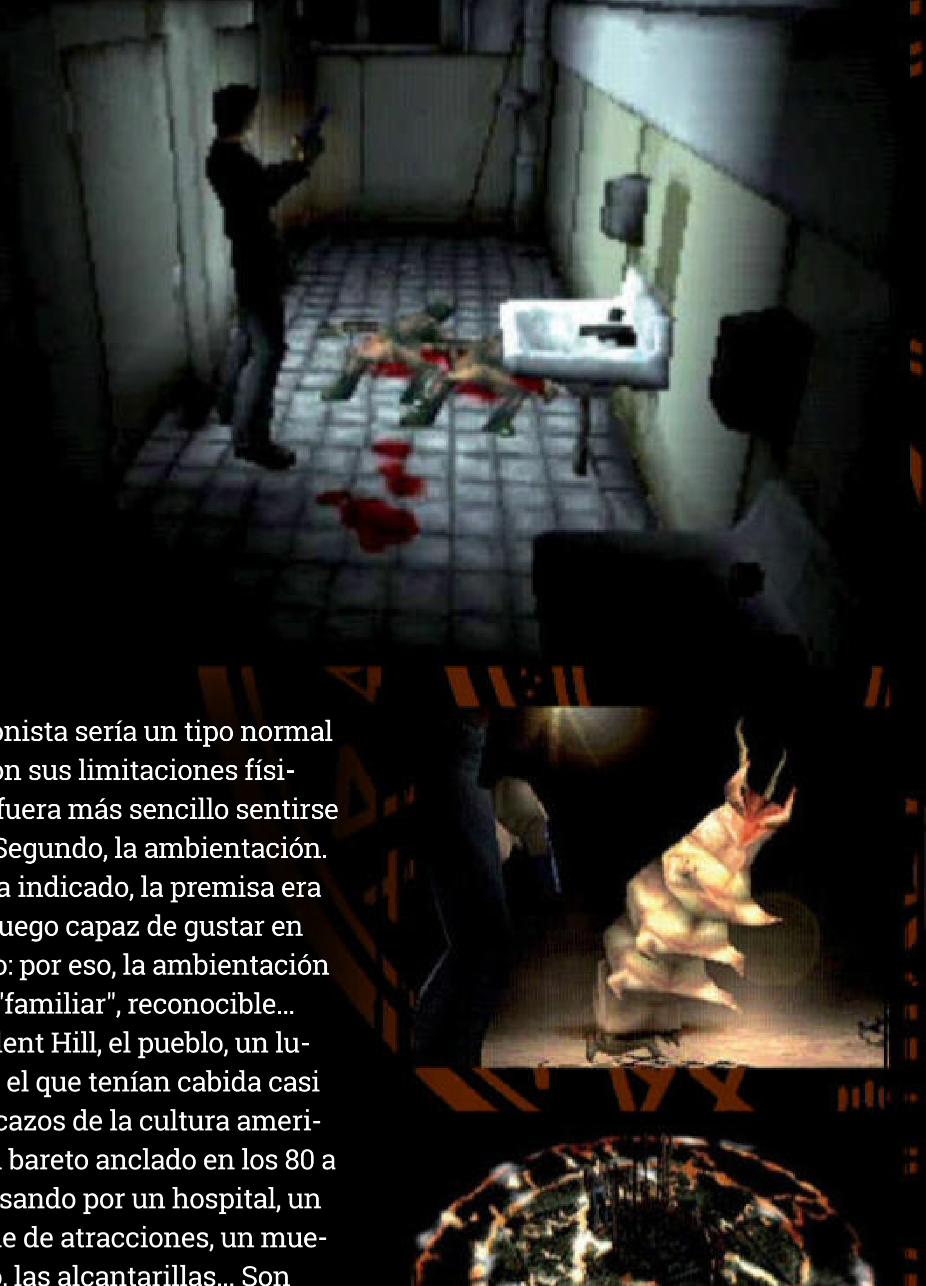
En el equipo no había grandes conocedores ni fanáticos del género del terror, pero todos los miembros se pusieron las pilas y bucearon en cientos de obras para encarrilar el juego hacia un tipo de terror psicológico, un miedo a lo desconocido, que no se hubiera explorado en otros juegos, o no al menos de esa manera. Las referencias están claras ("La niebla", "El resplandor", "La escalera de Jacob"...). Incluso en el juego hay homenajes a autores del género, en los nombres de las calles.





Un diseño para todos

Desde el comienzo del desarrollo, también se fijó la estética que se quería: si se aspiraba a conquistar un mercado cada vez más internacional, no podía ser un juego con un marcado carácter japonés. Para gustar por igual en todo el planeta, había que intentar dar vida a personajes caucásicos, de apariencia occidental, hasta en los nombres (Harry Mason, Lisa Garland, Cybil Bennett, Dahlia Gillespie...). Incluso se buscó que los gestos y las animaciones fueran lo más realistas posible.



» que el protagonista sería un tipo normal y corriente, con sus limitaciones físicas, para que fuera más sencillo sentirse identificado. Segundo, la ambientación. Como se había indicado, la premisa era que fuera un juego capaz de gustar en todo el mundo: por eso, la ambientación tenía que ser "familiar", reconocible... Así se creó Silent Hill, el pueblo, un lugar ficticio en el que tenían cabida casi todos los topicazos de la cultura americana, desde el bareto anclado en los 80 a un colegio, pasando por un hospital, un lúgubre parque de atracciones, un muelle con su faro, las alcantarillas... Son lugares que han aparecido en infinidad de películas, y que se orquestaban en torno a las calles de un pueblo infestado de criaturas y calles cortadas. El matiz, la dificultad, es que todo estaba renderizado en 3D, con polígonos, lo que obligó al equipo a agudizar el ingenio para que aquello se moviera son soltura. No está de más decir que PlayStation, aunque adelantada para su época, era un hardware con limitaciones...

En la niebla, la respuesta

Para lograr esa ambientación opresiva que se buscaba, se atacó el problema desde dos ópticas distintas. Por un lado, podíamos recorrer las calles de Silent Hill con total libertad. El problema eran los tiempos de carga y que la capacidad de renderizado de PlayStation era limitada. La única forma de aligerar este proceso fue usando una espesa niebla que ocultaba la generación del entorno a una distancia bastante próxima del personaje... algo que acabó siendo la seña de identidad del juego y lo que generó su inolvidable atmósfera. Para alertarnos de los peligros cercanos, se introdujo la radio, que emitía unas sonoras interferencias cuando estábamos cerca de algún peligro o criatura, lo que reforzaba aún más la tensión. Y, cuando entrábamos en cualquier lugar cerrado, como el mencionado colegio, la luz brillaba por su ausencia. Para estas otras situaciones, el Team Silent creó un motor gráfico que giraba en torno a la luz que arrojaba nuestra linterna, con lo que logró recrear con acierto esa oscuridad tan necesaria para infundir miedo en el jugador. Añadid algunas cámaras prefijadas en algunos momentos, inspiradas en algunos clásicos del horror, y el resultado seguía prometiendo. Pero claro, seguía faltando algo: el sonido. Akira Yamaoka creó unas melodías inolvidables... que, para los momentos de terror y tensión, flirteaban más con el ruido atronador y desa- »

Lo que pudo haber sido... y no fue

El universo de *Silent Hill* lo componen una serie de juegos "principales", spin-offs, películas, arcades y material derivado. Pero el peso siempre lo llevaron los juegos. He aquí los aciertos y los fallos...

La época dorada



SILENT HILL 2

■PS2 - XBOX - PC ■2001

Se lanzó en el primer año de vida de PS2 y, para muchos, es uno de los mejores juegos de la saga, tanto por historia como por factura técnica. Introdujo a Pyramid Head, uno de los personajes más icónicos de la saga.



SILENT HILL 3

■PS2 - PC ■2003

Heather Mason protagonizó una continuista secuela (con novedades menores como distraer enemigos). Gustó, y es recordado por truculencias como la escena del aborto.



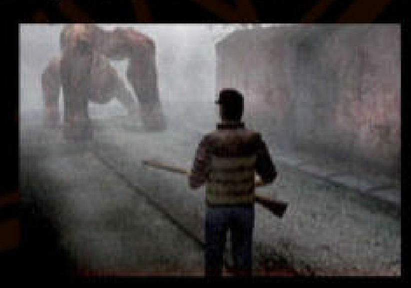
SILENT HILL 4

■PS2 - XBOX - PC ■2004

Lo que comenzó siendo un spin-off para buscar nuevos rumbos en la serie terminó siendo el cuarto título. El apartamento del protagonista fue el "hub" de las pesadillas.



El declive



SILENT HILL ORIGINS

■PSP - PS2 ■2007

Tras *SH4*, el Team Silent se disolvió y Konami encargó nuevas entregas a estudios externos, como Climax. Un "más de lo mismo" en toda regla, que se lanzó primero en PSP. Entretenido, sin más.



SILENT HILL HOMECOMING

■PS3 - XBOX 360 - PC ■2008

Obra de Double Helix, se centró en Alex Sheperd y el trauma de volver de la guerra a una versión "silent hill" de su pueblo. Como juego de acción, fue correcto, pero carecía del gen *SH*. Ni se lanzó en Japón.



SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

■Wii - PS2 - PSP ■2009

Reinterpretación del primer *SH* a manos de Climax, diseñada para Wii y portada luego a PS2 y PSP. Introdujo las persecuciones, el control por movimiento...



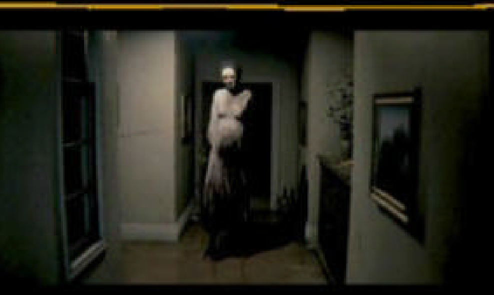
SILENT HILL DOWNPOUR

■PS3 - XBOX 360 ■2012

Obra de los checos de Vatra Games, fue un intento de ofrecer un survival de nueva generación... aunque fallido. Aquí, la lluvia era catalizadora hacia el lado oscuro (a más lluvia, más enemigos). Ofrecía misiones opcionales.



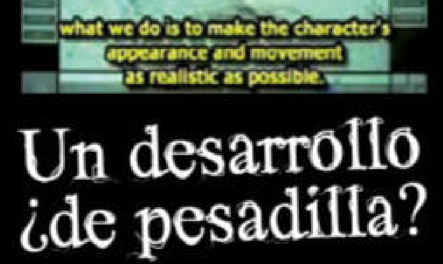
El resurgir cancelado



SILENT HILLS

■PS4 ■CANCELADO

Con Kojima al frente, la serie iba a resucitar por la puerta grande. Bastó sólo una demo, *P.T.*, lanzada sin previo aviso, para que los jugadores nos reencontráramos con el terror "de verdad". Su abrupta salida de Konami supuso el fin del proyecto.



Un desarrollo ¿de pesadilla?

El desarrollo empezó en septiembre de 1996, y duró poco más de dos años. El Team Silent original arrancó con quince personas (entre ellas, un par de diseñadoras). La principal dificultad era que no tenían juegos similares en los que inspirarse, aunque el realismo en las animaciones fue siempre una meta. Para algunas características, como las escenas CG, se formó a una persona, Sato, que fue quien las creó todas. Sólo renderizarlas todas le llevó más de 2.000 horas.



Curiosidades

1 Silent Hill, la novela visual. Apenas un año después de lanzarse el juego original, Game Boy Advance recibió una versión... pero algo alejada del survival. Una novela visual que nunca salió de Japón, con dos escenarios (uno para Harry y otro para Cybil), varios finales, CG...



2 De "sirena" en "sirena". El director del primer *Silent Hill*, Keiichiro Toyama, fichó por el Japan Studio tras terminar el juego. Es paradójico que, en *Silent Hill*, el mundo cambiara tras escucharse una sirena, y su primer juego para Sony fuera... *Siren* (sirena, en inglés). También es el padre de los dos *Gravity Rush*.

3 Unas calles de "terror". Fueron tantas las fuentes del cine y las novelas de terror de las que bebieron que no pudieron sino rendir homenaje a muchas de estas figuras en el propio juego: todas las calles de Silent Hill son nombres de grandes autores del género, por si no te habías fijado.

4 Silent Hill Mobile (2005). El primer juego para móviles de la saga llegó en 2005, y fue cosa exclusiva del mercado japonés y la serie de teléfonos FOMA (con Java). Fue algo similar a la novela visual de GBA, pero con tres escenarios, cinco finales...



5 El puzle del piano. La serie es recordada por la dificultad de algunos de sus puzles, pero, de entre todos ellos, hay uno que se erige como el más complejo de la saga, según las comunidades de fans. Por si quedan dudas, el puzle del piano es considerado el más difícil. Hay historias de dueños de tiendas que dibujaron y pegaron la solución a la entrada por la cantidad de preguntas que recibían a diario...

6 ¿Es Silent Hill Centralia? Centralia es un pueblo de Pensilvania con el estatus de pueblo fantasma, a raíz de un incendio en la mina de carbón, del que emanaba humo y le otorgaba un look similar a Silent Hill. Pero lo cierto es que el equipo no se inspiró en él, sino que Silent Hill es un compendio de varios pueblos (para el primer juego, viajaron a Chicago), japoneses incluidos.

Referencias. La enfermera Lisa Garland viene de Judy Gardland, que hizo de enfermera en "Zombi 2", de Fulci. Dahlia, por su parte, es un homenaje a la mujer de Dario Argento (Daria Nicolodi). El apellido de Cybil Bennet es un guiño a Bambenek, una expolicía que mató a la mujer de su expareja.

8 ¿La escuela de "Poli de guardería" en *Silent Hill*? La escuela de Silent Hill está "fusilada" de la de "Poli de guardería". Tanto como que, al igual que en la peli, la fachada y el interior son de escuelas distintas. Silent Hill incluso copia algunos pósters de sus clases y pasillos.



9 "Study Dammit". Stephen King protagoniza uno de los pósters que se pueden ver en el juego. Es de su época de estudiante, con barba y una escopeta apuntando al espectador, con el letrero "estudia, maldita sea". También hay carteles de "Carrie" o "Cementerio de animales", ambas obras de King. Y, al despertar en la cafetería, Harry escribe esto: "Algún día, alguien se podrá encontrar en mi misma situación, espero mis notas les sirvan", un extracto de "La niebla".

10 Referencias musicales. En el listado de profesores del colegio, aparecen tres nombres: Gordon, Moore y Ranaldo... que son los tres miembros del grupo Sonic Youth. También hay numerosos carteles y referencias a Portishead repartidos por el juego. No todo iban a ser referencias al mundo del terror, ¿verdad?

11 Dos películas. *Silent Hill* tuvo dos adaptaciones al cine. La primera, dentro de lo mejorable, gozó del respaldo de los fans. La segunda, "Revelation", fue apaleada hasta el infinito. Sean Bean (Boromir en "El Señor de los Anillos") protagonizó ambas películas, y Kit Harington (Jon Nieve en "Juego de Tronos") participó en la segunda.



12 ¿Silent Hill español? Algunas de las tiendas que se pueden encontrar por las calles de Silent Hill tienen letreros y carteles en español. "Churros", "servicios completos para bodas" o "el encanto" son algunas de las expresiones que pueden encontrarse en el juego. Toda una curiosidad, para un equipo 100% japonés...

13 Tiendas o periódicos también encierran referencias a otras pelis, como, por ejemplo, "El silencio de los corderos" (el periódico de Silent Hill es el mismo que uno que aparece en la peli, con el titular "Bill skins fifth"). La tienda de motosierras de "La matanza de Texas" se llama igual que una de las tiendas de Silent Hill (Cut-Rite Chain Saws). Detallitos, ¿eh?

14 El hospital Alchemilla. Cuenta la leyenda que está en el juego por inspiración directa de la película "La escalera de Jacob".

15 Silent Hill, la "comidilla". Konami organizó en 2013, con una cadena de restaurantes, un menú con platos de pesadilla dignos de *SH*. Incluso llegaron a censurar las fotos de algunos platos, por el mal rollo que daban... pero quienes los probaron afirman que, más allá de estar bastante salados, no estaban malos, ni podridos, ni rancios...



16 Cuatro juegos móviles más. Tras *SH DX* (o *Mobile*), Konami lanzó otros cuatro juegos para móvil más. Tres de ellos formaron la serie *Orphan*, aventuras al estilo point & click en primera persona, mientras que *The Escape* fue más un shooter en primera persona para dispositivos de Apple.

17 Al salón recreativo. En 2007, se lanzó una máquina recreativa, en la línea de *The House of the Dead* de Sega, pero con personajes, criaturas y entornos de *Silent Hill 2, 3* y *4*, e incluso ofrecía cuatro finales distintos. Por alguna razón, nunca fue portado a consola ni PC.

18 Silent Hill Pachi Slot. El último juego lanzado con el título *Silent Hill* es esta máquina de pachinko de 2015, cuyos hechos se basan en los de *Silent Hill 2*. Es una de las nuevas máquinas que incorporan pantalla de vídeo, con numerosas escenas del juego (en las que sólo se echa en falta a un personaje, Angela Orosco).



19 Novelas, manga... y más. Aparte de los juegos y las películas, existe bastante material impreso sobre la serie, como el libro "Book of Lost Memories" (que repasa la simbología y la creación de los tres primeros juegos) o la novela original de 2013 "SH: Betrayal". También hay mangas creados para el mercado móvil japonés (de Masahiro Ito y Hiroyuki Owako, ambos del *SH* original).

20 El último juego de la serie. Al menos hasta el momento y lanzado en consola, fue el spin-off *Silent Hill: Book of Memories*, de 2012. Este título no forma parte del canon de la serie, y adoptó las formas de un dungeon crawler con toques de juego de rol con modo cooperativo. Fue desarrollado por WayForward, y recibió más palos que los monstruos del juego. Una entrega totalmente prescindible.

» gradable, casi de carácter industrial. Se trataba de golpear todos los sentidos del jugador, pero, sobre todo, de golpear su imaginación con lo que no veía. Su historia no siempre estaba clara: sólo sabíamos que, cuando la sirena empezaba a sonar, cosas malas iban a suceder...

El resultado final de todas estas piezas, junto con una historia propia de una novela de terror americana moderna (una niña que desaparece tras un accidente de tráfico, mientras que su padre se interna en un pueblecito cercano para buscarla), aderezada con enrevesados puzles (el del piano sigue siendo de los más recordados), momentos de acción y, sobre todo, un catálogo de personajes y situaciones que no terminaban de explicar todos los misterios (hay un total de cinco finales, incluida la ida de pinza del desenlace "ovni") fueron el fermento perfecto para que el título calara hondo y se ganara el estatus de juego de culto.

La hora de la verdad

Pero no fue un viaje sencillo: el Team Silent no era sólo considerado un grupo de "rebeldes", sino que tuvo que afrontar muchas dificultades, desde las tecnológicas (crear el motor gráfico, "tapar" las carencias del hardware...) a "aprender" las últimas técnicas de diseño para crear, por ejemplo, los vídeos CG (Sato tuvo que chantajear a los mandamases para que le asignaran como modelador 3D). Tras meses de duro trabajo y demos internas, el juego se presentó en el E3 de 1998. Las reacciones de los asistentes, favorables a más no poder, hicieron que Konami por fin viera el potencial del título e invirtiera más recursos, tanto humanos para el equipo como en otras áreas, como las acciones de prensa, con lo que el juego por fin adquirió la dimensión y el calado que merecía... Se estima que, finalmente, *Silent Hill* costó entre 3 y 5 millones de dólares, una cantidad superior a la prevista inicialmente.

Sobra decir que, desde su lanzamiento, fue un rotundo éxito allí donde se puso a la venta. Se estima que vendió más de 2 millones de copias, entrando después en las series de bajo precio (como Platinum) y poniendo en bandeja a Konami una de las sagas que más alegrías le dieron en la siguiente década. De terror es, eso sí, cómo acabó la historia... ■

El sutil corte de la censura

De su concepción original nipona a lo que llegó a EE.UU. y Europa, hubo pequeñas diferencias, para sortear los problemas de censura. Aparte de pequeños cambios en alguna que otra nota de texto, el principal cambio reside en un enemigo: una especie de engendro o aborto con cuchillas (imagen de arriba), que es el primer enemigo que nos encontramos, y que abunda en el colegio. Para la versión PAL, fue sustituido por una especie de ositos con afiladas garras... que, como todo el mundo sabe, son menos llamativos que un "niño".



■ *Silent Hill* se lanzó en España sin recomendación de edad de ningún tipo. Eran otros tiempos...


■ "El otro lado", el lado herrumbroso y corrupto de Silent Hill, era donde tenían lugar las mayores pesadillas, sustos y agonías. Nunca volvimos a mirar igual a las enfermeras...


■ Sin ser especialmente gore o truculento, el juego transmitía un mal rollo que traspasaba la pantalla. Y no sólo por sus imágenes: el sonido inquietaba lo suyo...



AÑO 1994 **COMPAÑÍA** Nintendo **FORMATOS** Super Nintendo, Game Boy Color, Game Boy Advance

DONKEY KONG COUNTRY

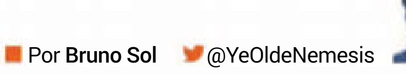
RARE EXPRIMIÓ LA VETERANA SNES AL 110%

Parece que fue ayer, pero este año se cumple un cuarto de siglo del lanzamiento de *Donkey Kong Country*.

Aquel prodigioso cartucho de SNES se convertiría en el arma secreta de Nintendo para hacer frente a la aparición de PlayStation y Saturn. La venerable consola de 16 bits tenía todas las de perder frente a sus rivales de 32 bits, pero Nintendo contó con un aliado de excepción: Rare. Los hermanos Stamper siempre habían ido un paso por delante de sus colegas occidentales (vendieron Ultimate a US Gold en pleno apogeo de los microordenadores para fundar en 1985 una compañía dedicada al desarrollo para consolas). Sus planes para exprimir las potentes estaciones de trabajo de Silicon Graphics llamaron tanto la atención de Nintendo que los japoneses acabaron adquiriendo un 25% de la empresa británica (y acabarían haciéndose con un 49%). Rare había deslumbrado a Shigeru Miyamoto y compañía con la demo de un juego de boxeo que utilizaba una tecnología que bautizó como ACM (Advanced Computer Modelling), la cual permitía exportar gráficos 3D prerrenderizados a la SNES. En lugar de seguir con el desarrollo del juego de boxeo, los Stamper se lanzaron a por una de las creaciones más icónicas de Nintendo: Donkey Kong. El antaño célebre gorila llevaba "en el banquillo" varios años, pero, en manos de Rare y bajo la supervisión de Miyamoto, regresaría a lo grande para reinar en el último tramo de vida de SNES. Aunque realmente no se trataba del mismo simio que atormentó a Mario en 1981 (ése era, en realidad, Cranky Kong), sino de un gorila más joven que protagonizaría junto a Diddy Kong un arcade de plataformas tan deslumbrante como divertido.

¿Dónde están mis plátanos?

Tras descubrir que su provisión de plátanos había sido robada por los Kremlings, el bueno de Donkey Kong se ajustaba la corbata para afrontar una auténtica odisea plataformera en la que no faltaban niveles secretos y rutas alternativas, utilizando para ello su habilidad para saltar y dar manotazos sobre los enemigos, además de ejercer de jinete sobre diversas criaturas, incluso bajo el agua. Y no afrontaría la aventura en solitario: el jugador podía alternar el control entre Donkey Kong y Diddy Kong, siempre y cuando hubiera liberado previamente a uno de ellos de los barriles que los aprisionaban. La mecánica de *Donkey Kong Country* no se diferenciaba demasiado de la de otros plataformas 2D del catálogo de SNES, pero ninguno de sus competidores había derrochado hasta entonces semejante calidad gráfica, lo que incluso provocaría los celos del propio Miyamoto, quien, por entonces, estaba al frente del desarrollo de *Super Mario World 2: Yoshi's Island*. En ese mismo 1994, en una entrevista a Electronic Games Monthy, declaró que "*Donkey Kong Country* demuestra que los jugadores pueden tolerar una jugabilidad mediocre siempre que los gráficos sean buenos". Miyamoto se retractaría posteriormente de aquellos comentarios. Aunque es cierto que la mecánica del juego de Rare no era tan robusta como la de *Super Mario World*, su factura técnica era incontestable. Y tan malo no sería, ya que daría pie a dos secuelas, además de a sucesivos ports para las portátiles de Nintendo.



Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



Al romper determinadas cajas, liberábamos animales que nos servían de montura. Bajo estas líneas, podéis ver al gruñón Cranky Kong, el Donkey Kong de la recreativa de 1981. El tiempo pasa para todos...







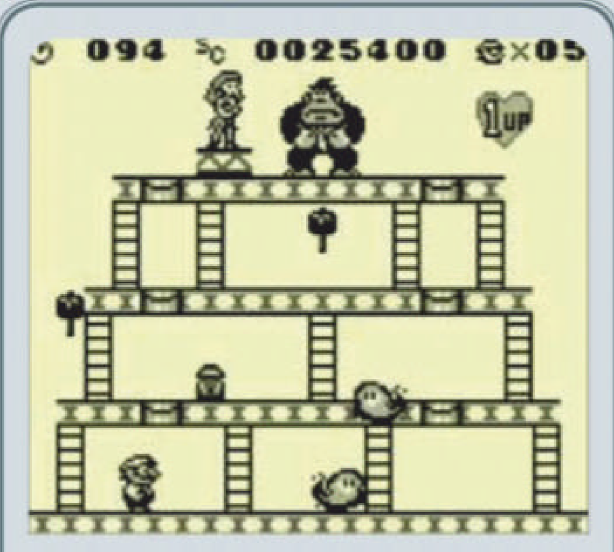
SU CALIDAD GRÁFICA PROVOCÓ LOS CELOS DEL MISMÍSIMO MIYAMOTO

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 39 **AÑO** 1994



LA PRENSA CAYÓ RENDIDA ante el cartucho de Rare, y HC no fue una excepción. Nuestra directora, Sonia Herranz (alias Teniente Ripley), le otorgó la puntuación global más alta que permitía la ficha de la revista: 99 (una cifra que también aparecía en los apartados de "gráficos" y "adicción"). "Donkey Kong marca una nueva era para Super Nintendo [...]. Gráficamente es casi inmejorable, el sonido es impresionante y los personajes están animados con una maestría total [...]. Creo que *DK* roza la perfección, y me atrevería a asegurar que nunca vamos a volver a ver un juego como éste en nuestras SNES".



1994: EL AÑO DEL MONO



Unos meses antes del lanzamiento de *Donkey Kong Country* en SNES, el simio de la corbata roja protagonizaría un memorable cartucho para Game Boy, en el que Mario volvería a enfrentarse al gorila para rescatar a Pauline una vez más. Los cuatro primeros niveles replicaban los de la recreativa de 1981, pero, a partir de ahí, el juego ganaba en complejidad, obligando al jugador a recoger una llave que abría la puerta hacia la siguiente pantalla. El éxito del cartucho, el primero en exprimir las posibilidades del Super Game Boy, alumbraría una nueva franquicia: *Mario vs Donkey Kong*.



RIEKO KODAMA

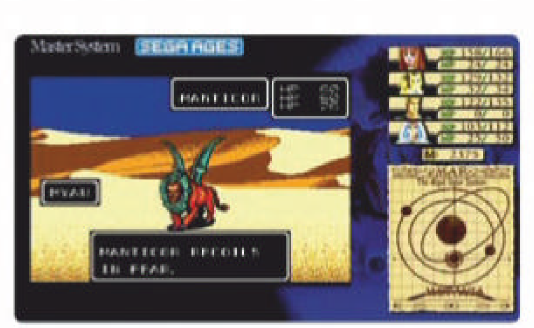
UNA LEYENDA CURTIDA EN SEGA

La próxima Game Developers Conference honrará a una de las grandes pioneras de la industria japonesa, oculta durante muchos años tras un pseudónimo

La particular política de las compañías japonesas, en los 80 y principios de los 90, de ocultar a los creadores de los juegos bajo pseudónimos (para evitar que les robasen a sus mejores talentos) hizo que, durante muchos años, los usuarios de Master System y Mega Drive no sospecháramos que, detrás del nombre Phoenix Rie, se ocultaba una señora cuyo talento era equiparable al de otros "popes" de Sega como Yu Suzuki o Yuji Naka.

Rieko Kodama dio sus primeros pasos en la industria, en Sega, allá por 1984. Su primer trabajo fue como diseñadora gráfica en *Champion Boxing*, una recreativa en la que trabajaría codo con codo con Yu Suzuki. Ese mismo año, también participaría en el desarrollo de *Sega Ninja* y, en 1986, dejaría su huella en el inolvidable *Alex Kidd in Miracle World* y en otro clásico, hoy en día injustamente olvidado, como era *Quartet* (tanto en la recreativa original como en su conversión a Master System).

El talento de Kodama explotó durante la creación del ambicioso *Phantasy Star*, para el que diseñó los personajes (tanto los principales como los NPC), los escenarios y otros elementos del juego, incluida la ambientación futurista, fruto de su pasión por Star Wars. Años más tarde, Kodama se encargaría de dirigir la cuarta entrega de la saga, ya para Mega Drive, pero, antes, dejaría patente su talento en la conversión de *Altered Beast*, el debut de Alex Kidd en la consola de 16 bits y las dos primeras entregas de *Sonic the Hedgehog*, además de en otros clásicos de Mega Drive como *Mystic Defender* o el port de *Shadow Dancer*. Ávida lectora de mangas (extrajo su pseudónimo de uno de ellos), Kodama dirigiría en 1995 el deslumbrante *Magic Knight Rayearth*, un RPG para Saturn basado en el popular manga de las Clamp, y, con el cambio de siglo, se encargaría de producir el memorable *Skies of Arcadia* de Dreamcast, así como su port para GameCube (comercializado dos años después, en 2002). Tras ejercer como productora en las cuatro entregas de *7th Dragon* (DS, PSP y 3DS), actualmente lleva el timón de la línea Sega Ages. Junto a los no menos geniales M2, Kodama está recuperando para las nuevas generaciones un legado del que ella fue parte esencial. ■



SEGA AGES

Nadie mejor que Rieko Kodama para llevar las riendas del sello Sega Ages, en calidad de productora. Uno de los primeros lanzamientos en Switch de la línea de clásicos de Sega fue nada menos que *Phantasy Star*, el juego que consagró a Phoenix Rie dentro de la compañía japonesa, allá por 1987. Su mano se aprecia en muchas de las mejoras que ofrece este port.

KODAMA, ALIAS PHOENIX RIE

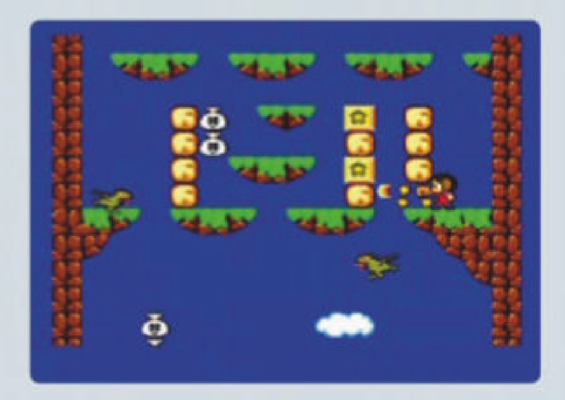
Ha sido realmente complicado elegir nueve títulos de la prolífica carrera de Kodama desde que empezara a trabajar para Sega en 1984. Ahora ya sabemos a quién agradecer tanta diversión.



CHAMPION BOXING

ARCADE - SG-1000 · 1984

El primer trabajo de Rieko Kodama dentro de Sega. Este arcade de boxeo, originalmente un proyecto para SG-1000 que sería portado a los salones recreativos, también supuso el debut de otro genio: Yu Suzuki.



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

MASTER SYSTEM · 1986

El título más emblemático del catálogo de MS, donde Kodama trabajó como artista. Por cierto, ¿sabíais que originalmente se diseñó como un juego de Dragon Ball? Al final Sega no pudo hacerse con la licencia.



QUARTET

ARCADE - MASTER SYSTEM · 1987

Aunque haya caído en el olvido, esta recreativa para cuatro jugadores, diseñada por Kodama, arrasó en su momento, e incluso tuvo adaptaciones a microordenadores, a manos de Activision.



PHANTASY STAR

MASTER SYSTEM · 1987

Un RPG revolucionario para su época, que contó con Kodama como diseñadora gráfica y Yuji Naka como programador. Su estética futurista se debió a la pasión que sentía Phoenix Rie por Star Wars.



ALTERED BEAST

MEGA DRIVE · 1989

Kodama ejerció de artista en el inolvidable cartucho que acompañó a Mega Drive en su lanzamiento en Occidente. Por cierto, la recreativa fue ideada por Makoto Uchida, el genio que firmaría luego *Golden Axe*.



SONIC THE HEDGEHOG

MEGA DRIVE · 1991

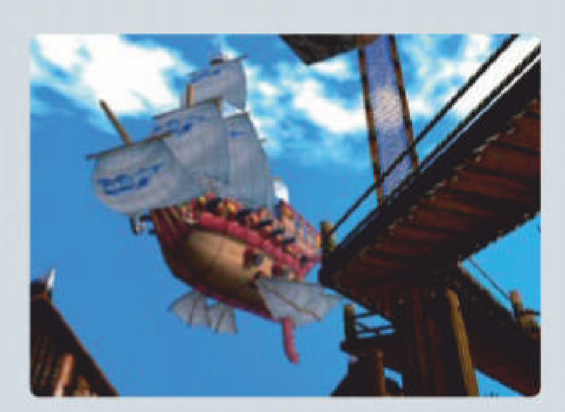
Kodama y Naka volverían a trabajar juntos en *Sonic* y su secuela. Phoenix Rie era uno de los mayores talentos de la casa, y no podría haberse quedado fuera de las dos grandes apuesta de Sega para Mega Drive.



PHANTASY STAR IV

MEGA DRIVE · 1993-1995

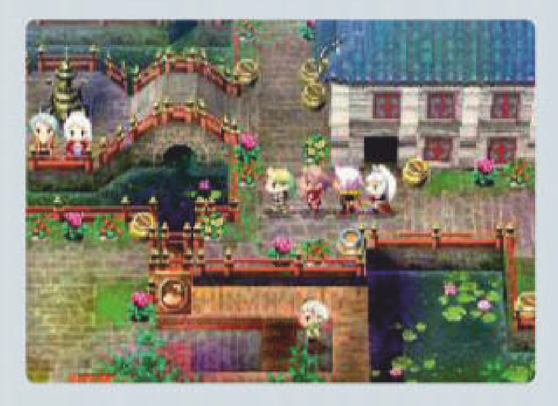
Tras ejercer de artista en las dos primeras entregas, Kodama se encargó de dirigir (junto a T. Yoshida y K. Takeuchi) la despedida de la saga en Mega Drive. Fue un gran RPG que llegó muy tarde a Occidente.



SKIES OF ARCADIA

DREAMCAST · 2000

Este magistral RPG se diseñó originalmente para Saturn, antes de dar el salto a Dreamcast, con Kodama como productora. Dos años después, sería portado a GameCube como *Skies of Arcadia: Legends*.



7TH DRAGON

DS · 2009

Aunque fue desarrollado por un estudio externo a Sega (Imageepoch), Rieko Kodama llevó las riendas de la producción para la compañía. Tuvo tres entregas más, en años sucesivos, para PSP y 3DS.



“No veáis qué nevada me ha caído en Tokio: estoy por irme a Burgos de vacaciones. Menos mal que tengo jueguicos de sobra para quedarme calentito en casa lo que queda de invierno...”

Yen

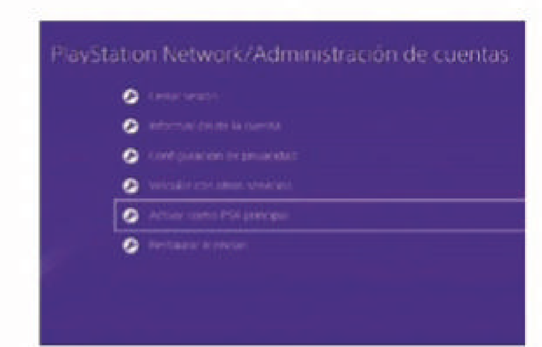
Yen te responde

De brujos e híbridas

Hola, Yen. ¿Cómo va ese 2019? Mi nombre es Toni Yáñez, y tengo un par de preguntas para ti: una técnica y otra de selección de juegos.

Mi primera duda es relativa al *The Witcher 3* de PS4. Tengo el juego y una de las dos expansiones en formato físico, y la otra en digital. Una vez, intenté jugar offline y no me dejó, ya que me decía que, al tener contenido descargado, no podía jugar sin conexión. Si, en un futuro, PlayStation Network dejara de dar servicio a PS4, ¿no podría jugar más? ¿Sería recomendable comprar la edición GOTY con las expansiones ya instaladas?

Me vale cualquier pregunta que me hagáis si es interesante, y éstas lo son. A ver, en primer lugar, si tu cuenta es la principal de la consola en la que juegas (no una cuenta secundaria) y esa descarga la hiciste desde esa cuenta, debería dejarte jugar aunque no estés conectado a internet.



Los juegos digitales pueden jugarse sin conectarse a internet si juegas con la cuenta principal de la consola y es con esa cuenta con la que has hecho la compra.



La edición GOTY de The Witcher III incluye en el disco las dos grandes expansiones (*Blood and Wine* y *Hearts of Stone*), así como 16 DLC variados.

Sin embargo, es verdad que uno de los problemas que tiene el formato digital es la dependencia de las plataformas que dan el servicio. Si en un futuro se dejara de dar soporte a PS4, no podrías jugar a juegos que ya has comprado, pero que has borrado, o los que exijan conexión por cualquier motivo. Eso sí, no va a ser algo que pase de hoy para mañana, y tienes muchos años garantizados de soporte. Seguramente, más que suficiente para que te hartes de jugar.

Respecto a comprar otra vez *The Witcher 3*... Pues depende de ti. Ahora mismo, puedes comprar la edición Game of The Year por unos 40 euros (más barato si rebuscas bien). Lo bueno es que sí incluye en el disco los 16 DLC y las dos expansiones, cosa que no siempre ocurre con todas las ediciones GOTY. En muchos

LA PREGUNTA DEL MES

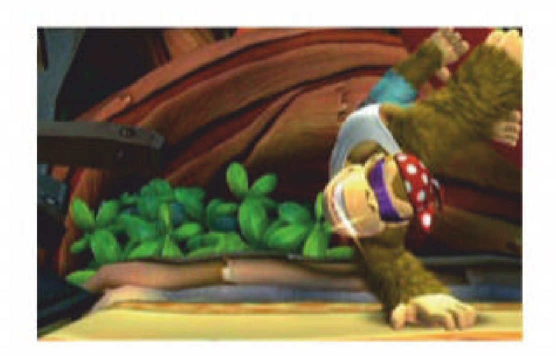
El retorno de los jedis

¿Qué se sabe del desarrollo del nuevo juego de Star Wars en el que trabaja Electronic Arts?

A principios de febrero, EA confirmó que el desarrollo de *Star Wars: Jedi Fallen Order* está muy avanzado y que se lanzará a finales de este año. El juego está siendo desarrollado por Respawn, responsable también del battle royale *Apex Legends*. Esto dice Andrew Wilson, director ejecutivo de EA: "Puedo asegurar que se juega espectacularmente bien y captura la fantasía de convertirse en un jedi". Aseguró que no tardaremos mucho en saber cosas. ¿Tal vez en la Star Wars Celebration, entre el 11 y el 15 de abril? No se han dado muchos detalles, más allá de que se ambientará entre "La venganza de los sith" y "Una nueva esperanza", pero a mí me parece que la cosa pinta muy bien. Respawn ya ha demostrado su valía con *Titanfall*, y *Apex* lleva camino de convertirse en un fenómeno que plante cara a *Fortnite*.

Jairo de Dios





Donkey Kong Country: Tropical Freeze es un asequible plataformas para Switch... en el caso de que se juegue con Funky Kong, que es inmune a muchos peligros.

casos, en la caja se incluye un código para descargar las expansiones, con lo que estarías en las mismas.

Y la segunda pregunta. Tengo pensado regalar a mi hijo una Switch para su cumpleaños. Va a hacer ocho años, y me gustaría saber una selección de juegos recomendables para esa edad, que tengan una jugabilidad sencillita.

Jo, qué suerte tienen algunos de tener papás jugones. ¡Menudo regalazo! No sé por qué, me da que a papá también le gusta el invento de Nintendo... Como supongo que los juegos que a ti te podrían gustar los tienes del todo controlados, vamos con los ideales para tu peque. Obviamente, depende mucho de su experiencia previa con videojuegos y de sus gustos. Aun así, Switch tiene juegos que entran por los ojos, de jugabilidad muy directa y con modos de juego especiales que los hacen aún más accesibles. Por ejemplo, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* es un genial plataformas, con cooperativo, con una jugabilidad sencilla y que se hace bastante "amigable" en el modo Funky. Incluso hay una mecánica para que Donkey pueda cargar en su chepa al otro personaje en las zonas más peliagudas. *New Super Mario Bros U Deluxe*, además de tener también multijugador, cuenta con dos personajes con los que es más fácil superar los niveles (Caco Gazapo y Toadette). *Kirby Star Allies* es muy facilito también y precioso de ver, además de divertido. *Mario Kart 8 Deluxe, Pokémon: Let's Go, Starlink: Battle for Atlas, Super Mario Party*... Tienes una larga lista de opciones. Pero recuerda tener en cuenta siempre los gustos de tu chaval. Aunque, por ejemplo, un

Yakuza 3 se puso a la venta en Europa en 2010, y su remasterización (que no remake) no tiene aún fecha de lanzamiento en Europa, aunque en Japón llegó a las tiendas el pasado agosto.



VUESTRA OPINIÓN



FIFA 19 pueda parecer más complicado de controlar, si le gusta el fútbol, seguro que no tarda ni un suspiro en cogerle el tino. Y no hemos hablado de juegos de la eShop, donde hay auténticas maravillas y a muy buen precio.

Toni Yáñez

A vueltas con la yakuza

Hola, Yen. Voy a ser breve, que tengo una pregunta muy concreta.

¿Se sabe algo de *Yakuza Kiwami 3* para Occidente? Es que llevo tiempo sin leer nada de este juego.

Aunque a veces me enrolle como un "maki", me gusta la brevedad, así que no te preocupes. Llevas tiempo sin leer nada porque el juego no existe. Debido a la diferencias entre PS2 y PS4, Sega decidió hacer remakes de los dos primeros *Yakuza*, dando lugar a los *Kiwami*. Sin embargo, según comentó Toshihiro Nagoshi, creador de la saga, las diferencias entre PS3 y PS4 no eran tan grandes como para justificar un remake, así que se "conformaron" con una remasterización. Vamos, que en tu PS4 no podrás jugar a *Yakuza Kiwami 3*, pero sí a *Yakuza 3*, a secas. De momento, no tiene fecha de lanzamiento en Occidente.

Enrique C.

»

Inevitable futuro digital

Alberto Rincón

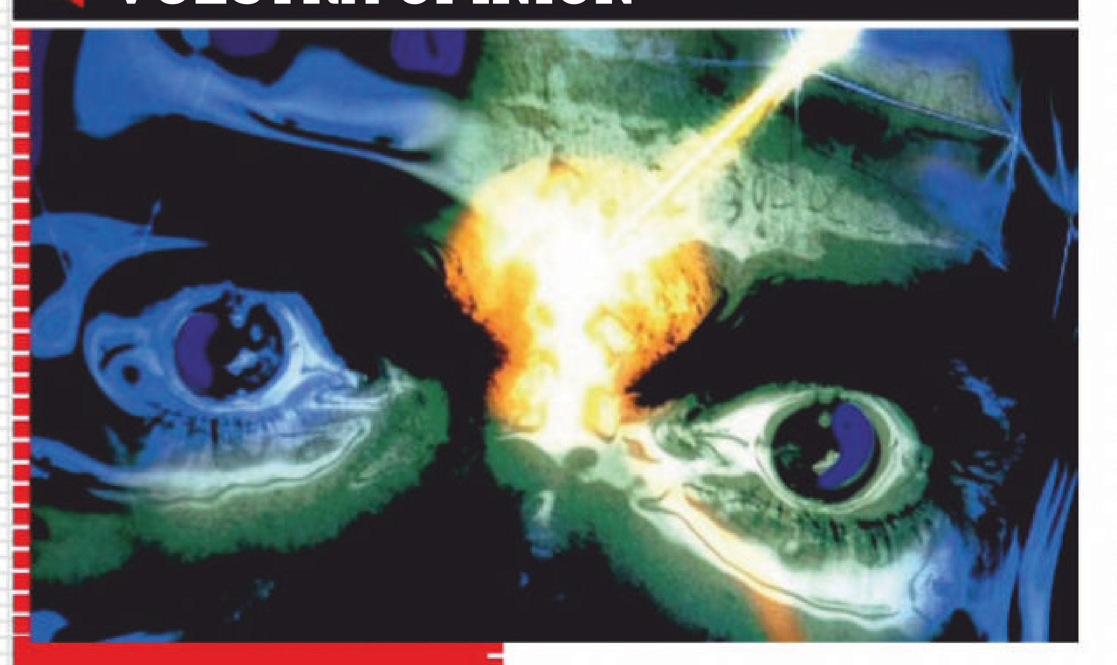
No sé a qué viene tanto barullo con el juego físico, el juego físico, el juego físico... Yo, que ya tengo una edad, sólo compro en digital. Ya no tengo ganas de ir a comprar los juegos a la tienda o esperar a que me los traigan. Los descargo y punto. Y ya tampoco tengo ganas de andar levantándome a cambiar el disco cada vez que quiero cambiar de juego, ni de buscar la caja en cuestión para guardarlo. Además, ¿para qué? Si está instalado en el disco duro... Es algo obsoleto y nada práctico. Es verdad que se pierde la gracia de tener la colección en la estantería, pero qué quieres que te diga, Yen, tampoco me sobra el espacio y termino por no saber qué hacer con los juegos antiguos. Yo creo que es el futuro: todo en digital y seguramente en streaming. Ya se irán dando cuenta todos los jugadores: los tiempos cambian.

YEN

A mí me sigue gustando deslizar la mirada por mi estantería. Si hablamos sólo de jugar, es verdad que el formato digital es más cómodo, pero aún somos muchos los que sentimos un "no sé qué" al desprencintar un juego y meter el disco en la consola. Y ojo con el formato digital, pues algunos juegos acaban siendo retirados de las tiendas online al caducar ciertas licencias, lo que imposibilitará adquirirlos en el futuro, ni siquiera de segunda mano... Cuidado con eso.

EN SWITCH PUEDEN ENCONTRARSE INFINIDAD DE TÍTULOS DE JUGABILIDAD SENCILLA, ASEQUIBLES PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

VUESTRA OPINIÓN



Se acordarán cuando no estés

Andrés Pardo García
Hace ya más de veinticinco años, me recuerdo entrando al kiosco de mi ciudad y comprando el número 20 de Hobby Consolas, la de de *Flashback*. Entonces yo tenía ocho años y una NES, y aquella revista hizo que siempre deseara jugarlo, incluso varias décadas después. Las revistas tienen un gran impacto. Son una cápsula del tiempo: volver a ellas más de veinticinco años después te permite rescatar historias y juegos que de otra manera caerían en el olvido. El valor histórico que tienen es incalculable, y yo he aprendido a apreciarlo comprando todas las revistas que había en el mercado. Todas han ido cayendo. Con la reciente desaparición de la Revista Nintendo, ya sólo quedan Hobby Consolas y Playmanía mensualmente y Edge y Retro Gamer bimestralmente. La situación no podría ser más alarmante: Edge hace un par de números, en el editorial, explicaba las dificultades que tenían para seguir adelante, y algunos colaboradores de Retro también han expresado lo delicado de su situación. Axel Springer le está dando una última oportunidad a Hobby subiendo su precio. El descenso de los anunciantes y el descenso de ventas os han obligado a subir el precio y lo entiendo. La verdad es que, para mí, esta situación es una gran pena. La gente sólo os valorará cuando ya hayáis desaparecido, que probablemente sea en un plazo de uno a tres años. Ojalá me equivocase, pero, pase lo que pase, yo siempre estaré ahí.

» Fútbol, portátiles y un poquito de Metroid

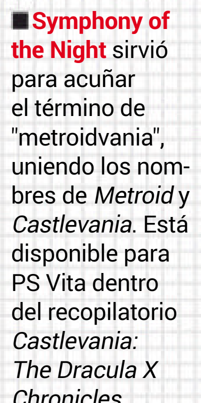
Hola. Soy un fiel seguidor de Hobby Consolas, aunque no sabría decir si empecé con el número 1, el 2 o cuál. Lo que sí sé es que, a la vez que yo me compraba la Hobby Consolas, mi hermano se compraba la Micromanía (él era más de ordenadores), y así durante muchos años. Es la primera vez que escribo, y éstas son mis preguntas:

■ Hace dos años, quise comprarme una portátil y me acabé decidiendo por PS Vita. Sabía que estaba de capa caída, pero su catálogo me convenció mas que el de 3DS. Creo que acerté del todo, pero me pregunto, ahora que la Vita toca su fin: ¿se sabe si Sony hará alguna portátil en un futuro o alguna otra compañía que no sea Nintendo? El catálogo de Nintendo nunca me convence del todo.

Siempre es un placer contestar a lectores de toda la vida, y más a los que saben apreciar consolas tan fantásticas como PS Vita. Además, lo que más me gusta es que la compraras por la razón correcta: te gustaban sus juegos. Lástima que no se le haya dado el apoyo que merecía... En fin, vamos a tu pregunta. No voy a decir imposible, que luego me tiráis la hemeroteca a la cara, pero yo diría que es muy improbable que alguien lance una nueva consola portátil. Ni tan siquiera Nintendo, que, con la "hibridez" de Switch, parece haber cubierto ese nicho. Hace años que los teléfonos móviles les han ido robando terreno a las portátiles. No sólo es que ya ninguno salgamos de casa sin teléfono: es que, con sus capacidades actuales, cada vez se acercan más a las experiencias de las consolas tradicionales. Por otro lado, yo no descartaría tan de golpe el catálogo de Nintendo. Es posible que sus sagas estrella no sean de tu gusto, pero hay mucho, muchísimo más, detrás de los Marios, Yoshis o Zeldas (¿de verdad que no te gustan las aventuras de Link?). Switch tiene un catálogo cada vez más variado y más adulto: infórmate bien y dale una oportunidad. Puede ser la portátil que buscas.



■ **La escena indie actual** está repleta de metroidvanias que han alcanzado gran éxito, como *Guacamelee! 2*. Eso sí, cada vez se lanzan menos en PS Vita.





■ **Symphony of the Night** sirvió para acuñar el término de "metroidvania", uniendo los nombres de *Metroid* y *Castlevania*. Está disponible para PS Vita dentro del recopilatorio *Castlevania: The Dracula X Chronicles*.

■■ Soy muy fan de los *Castlevania* y me gustaría saber qué juegos tipo metroidvania hay para PS Vita.

Siendo muy fan, imagino que ya tienes en tu PS Vita *Castlevania: The Dracula X Chronicles* (con *Rondo of Blood* y *Symphony of the Night*). Canela fina. Si no, lo puedes descargar de PS Store por 9,99 euros. Otros que te puedo recomendar son *Guacamelee!, Axiom Verge, Iconoclasts, Rogue Legacy, SteamWorld Dig 2, La-Mulana EX*... Los exponentes más recientes del género, como *Hollow Knight*, ya no se han lanzando en Vita. Una pena. Por cierto, el padre del género es uno de esos juegos que forman siempre parte de ese catálogo de Nintendo que no te acaba de convencer: *Metroid*.

■■■ También tengo la PS4, y cada año me compro el *PES*, pero este año no me lo he comprado, ya que lo que más me gusta es "crear" a mis amigos y jugar con ellos, pero, desde que cambiaron el motor gráfico, el juego no permite cargar fotos de caras. ¿Se sabe por qué ya no se puede y si en un futuro se volverá a poder cargar fotos?

Imagino que, al dar el salto al Fox Engine, requeriría demasiado trabajo... Sobre si volverán a incluirlo, pues depende de si a Konami le interesa recuperar esta opción. Imposible no es, pues, por ejemplo, *NBA 2K* sí lo tiene, y

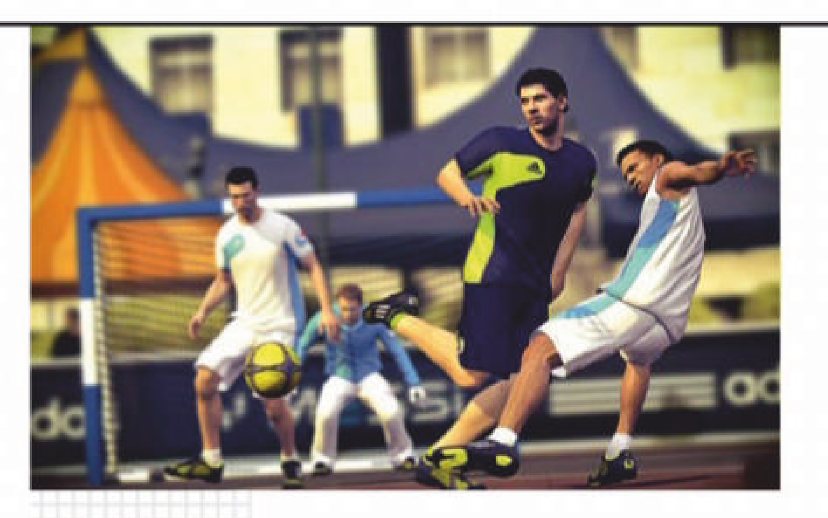
VER NUEVAS CONSOLAS PORTÁTILES NO VA A SER FÁCIL: TODO INDICA QUE SWITCH PODRÍA OCUPAR EL HUECO QUE DEJEN PS VITA Y 3DS

se hace descargándose una aplicación al móvil, sin PS Camera o Kinect.

■■■■ **Y la última: ¿se sabe si la saga *FIFA Street* volverá algún día? Muchas gracias.**

Pues a mí también me gustaría, no te creas. Ahora que no nos oye nadie, te diré que los disfrutaba más que los *FIFA* "de verdad"... Desde el último *FIFA Street* (que ya es de 2012), se han sucedido los rumores, que, finalmente, se convertían en simples guiños en algunas entregas de *FIFA*, como partidos callejeros dentro del modo de juego El Camino. La verdad es que lo veo complicado. La saga nunca ha funcionado tan bien como los *FIFA* principales, así que me parece improbable. A ver si abro la boca y sube el pan...

Arnau José Martí



■ **FIFA Street** no se deja ver desde 2012, y no parece que la saga vaya a volver a corto plazo, aunque en los últimos *FIFA* se hayan hecho guiños al fútbol callejero.

Ojo con ese Joy-Con, que va por libre

Hola, Yen. Después de muchos años, me animo a escribirte, igual que me he animado a volver a Nintendo después de mucho tiempo...

■ **Estoy muy contento con mi Switch, pero estoy teniendo problemas con el Joy-Con izquierdo: el joystick se mueve solo. Aunque normalmente puedo jugar, en juegos que requieren precisión es un problema. ¿Qué me recomiendas?**

Pues, ya que te animas a escribirme, yo me voy a animar a contestarte, que no hay que desaprovechar esos ánimos. Ese problema que cuentas es relativamente frecuente. En ocasiones, se trata simplemente de que el stick del Joy-Con se ha "atascado". Te podría pasar con el stick de cualquier mando. Prueba a apretarlo un poquito, moverlo en todas las direcciones... Zarandéalo un poco, pero con cariño.

Si estas maniobras no sirven de nada, puedes probar a limpiarlo, ya que, debajo de la gomita que tapa la unión entre el stick y el mando, se acumulan porquería, polvo, los pelos del gato... Coge un bastoncillo de esos de limpiarse las orejas, humedécelo (húmedo, no mojado) y limpia la zona. Primero la parte exterior y luego intenta, sin forzar, limpiar por debajo de la goma, apretando con el mismo bastoncillo. Con paciencia y suavidad. Si se soluciona, perfecto, si sigue yendo mal, te tendrás que ponerte en manos del SAT. En menos de un mes, te devolverán el mando arreglado.



■■ **He oído que puede ser un problema de firmware, que tengo que actualizar los mandos. ¿Es verdad que se actualizan? ¿Puede ser eso? ¿No se actualizan solos? ¿Cómo se hace?**

Hala, hala... Vaya retahíla de preguntas. Por partes. Es verdad que los mandos se actualizan y que no tenerlos actualizados puede darte más de un problema, aunque no creo que tu caso tenga nada que ver con la actualización. Eso sí, nunca está de más comprobarlo. Es fácil y puedes hacerlo con los Joy-Con conectados a la consola o inalámbricamente. Entra en el menú "Home", selecciona Configuración de la consola > Mandos y sensores > Actualizar mandos. Y ya está.

Dioni Fuentes

PS4 Pro o PS4 Slim, ése es el dilema

¡Hola! Quería que me ayudaras. Estaba dudando entre comprarme la PS4 Pro o la Slim, y quiero saber tu opinión.

■ **He oído que la Pro hace ruido y que se calienta mucho. Además, mi tele no es 4K y, entonces, no sé si aprovecharía bien las mejoras de la Pro. Y la Slim no sé si soporta bien los gráficos de los juegos o si se cuelga.** »

VUESTRA OPINIÓN

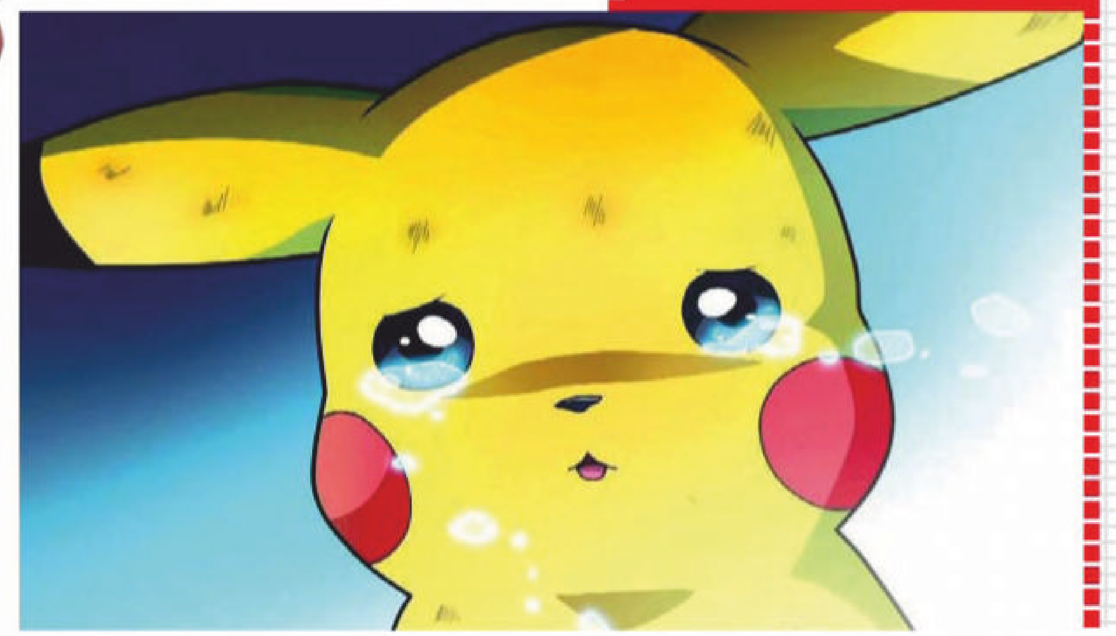
Adiós, Revista Oficial Nintendo

Celia Bailón García ■■■■■■

Llevo comprando Hobby Consolas y Revista Oficial Nintendo (que para mí siempre ha sido Nintendo Acción) desde 2003, cuando era pequeña y me ilusionaba con las fotos de los juegos. El mes pasado, compré RON y me llevé un gran disgusto al leer que sería el último número. He crecido con ambas. Empecé leyendo Nintendo Acción sin tener ninguna consola, sólo porque me llamó la atención una portada de *Pokémon*. Entonces, me entró el gusanillo de los videojuegos, pero, sobre todo, me gustaba la forma que tenían de contar las cosas y así crecía mi ilusión por tener una Nintendo... Entonces, me regalaron una PS2 y empecé a comprar Hobby Consolas y, gracias a las dos revistas, ahora soy gamer. Cada mes desde hace dieciséis años, he ido al quiosco con la misma ilusión que cuando era pequeña (o más, porque ahora tengo Switch y PS4). Con el cierre de RON, se ha muerto una parte de mí. Espero que no dejéis de editar nunca Hobby Consolas, porque el olor de la revista nueva me encanta y, para mí, lo digital nunca sustituirá al papel. Gracias a los miembros de RON y a vosotros, por alegrarme cada mes.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■

Muchos de la revista han trabajado también en RON, y su cierre nos apena mucho. Trataremos de seguir aquí todo el tiempo posible... Y gracias a ti por acompañarnos tantos años. Eso sí es de agradecer.





» Pues nada, aquí estoy para ayudarte. Primero, todos los juegos que salen para PS4 funcionan perfectamente en los dos modelos. Para que me entiendas, los juegos se hacen para que funcionen bien en PS4 y se añaden mejoras en PS4 Pro. No es que el modelo básico funcione peor: es que PS4 Pro funciona mejor. Es decir, con la Slim no se cuelgan los juegos ni nada parecido, y no tiene problemas con los gráficos. Por otro lado, es verdad que PS4 Pro se calienta más, porque tiene un procesador más potente, pero no es un problema. Si tienes una PS4 Pro, vas a notar ciertas mejoras en algunos juegos (menores tiempo de carga, mayor fluidez y resolución de texturas...), pero lo cierto es que, para aprovechar a tope las características de PS4 Pro, lo ideal es tener una tele 4K. Ahora eres tú quien debe valorar si estas mejoras le compensan la diferencia de precio. Si tuvieras intención de comprar en breve una televisión 4K, yo no lo dudaría: me haría con la Pro.

Imran Haider

■ **Para sacarle partido a PS4 Pro,** es fundamental tener una televisión 4K con la que aprovechar todas las ventajas gráficas que ofrece.

Con mucho GOTY en el "Horizon"

¡¡¡Hola, Yen!!! Encantado de saludarte. Comencé a leeros hace ya tanto tiempo que os considero de la familia. Me encantaban aquellos reportajes de los juegos de lucha de las 16 bits en los que desgranabais todos los luchadores. ¡¡Qué maravilla!! Te paso mis preguntas.

■ ¿Sabes si hay preparada alguna edición especial para los juegos GOTY?

Pues nada, primo, vamos con tus preguntas, que a la familia hay que cuidarla. No sé a qué te refieres exactamente... No sé si preguntas por alguna edición especial de los juegos que han ganado algún premio a Juego del Año o si te refieres a esas ediciones GOTY que ahora se llevan tanto, que incluyen el juego en cuestión y sus expansiones. Si es lo primero, la respuesta es no. No es algo que se suela hacer, y, además, no es que haya una calificación oficial. Lo más cercano son los galardones de The Game Awards, una gala al estilo de los Óscar del cine, que este año ha ganado *God of War*.

■■ **Tengo ganas de pillarme *Dragon Ball FighterZ* y rememorar los viejos tiempos de jugar con Goku en la Super Nintendo, pero quiero esperar a ver si saliera una edición lo más completa posible. ¿Sabes algo?**

Dragon Ball FighterZ: Deluxe Edition ya está disponible en Japón y Estados Unidos, e incluye todos los DLC publicados. Eso sí, todavía no está confirmado para Europa y, teniendo en cuenta que se acaba de presentar otro pase de temporada que añadirá seis personajes más, seguramente nos toque esperar al año que viene, a una edición "Deluxe-Deluxe".

■■■ **Soy de la vieja escuela y me gusta pillarme los juegos en edición física. ¿Hay posibilidad de que salga *Hollow Knight* para PS4 o Switch?**

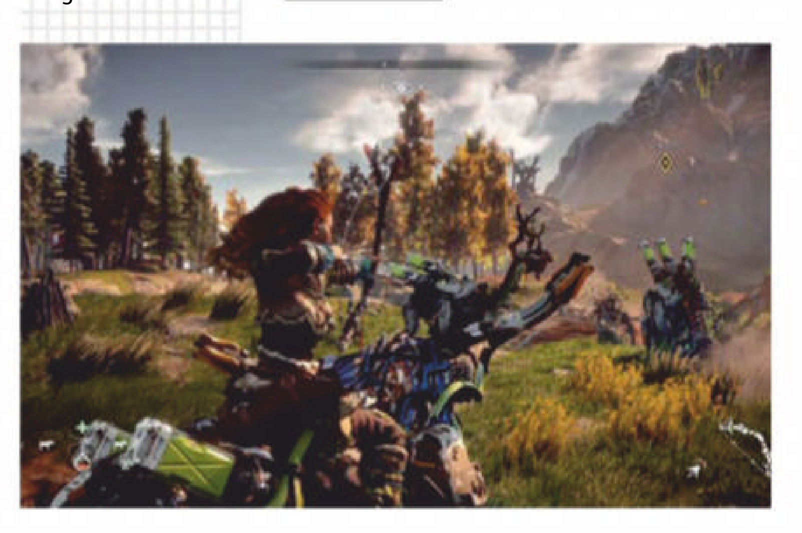
Pues ha sido un caso raro. Se anunció que la iba a haber, pero, por motivos que no están claros, Team Cherry y Skybound Games rompieron el acuerdo y abortaron misión. Aun así, creo que lo veremos en físico algún día.

■■■■ **Por último, dame una alegría y dime que hay algún proyecto en marcha para hacer una nueva entrega de *Horizon: Zero Dawn*. Para mí, el mejor juego de esta generación. Gracias.**

Bueno, no sería descartable. Este verano hubo muchos rumores al respecto, debido a un importante incremento de plantilla en Guerrilla Games, que, además, se ha mudado a unas oficinas más grandes. Esto indica un desarrollo muy importante, que podría ser *Horizon: Zero Dawn 2*... o un proyecto totalmente nuevo. En cualquier caso, va para largo y casi estaría por apostar que el juego se lanzará en PS5.

Juan Zamora

■ **Horizon: Zero Dawn** ha sido uno de los juegos más impresionantes de esta generación, pero su esperada secuela podría llegar ya en la siguiente...



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **¿A qué viene tanto rollo con *Kingdom Hearts III*? No me esperaba que le dierais nunca la portada a Donald y a Goofy. ¿Somos bebés o qué?**

Yen: Bueno, tú muy mayor no debes de ser si no sabes lo que es y lo que representa *Kingdom Hearts*. Allá va una pista: en unos días, ha vendido 5 millones de unidades. Pero tranquilo, que no me importa que me llames bebé por ser uno de esos cinco millonejos de nada... Y que conste que yo no elijo la portada.



■ **¿No crees que lo justo sería que los juegos buenos costasen 70 euros y los malos, menos? Así, por el precio, sabrías lo que compras y, además, no te equivocarías.**

Yen: ¿De verdad? No sé cómo no se le ha ocurrido a nadie. ¿Quién decidiría cuáles son los juegos buenos? ¿Te ofreces voluntario?

■ **Tus compañeros de redacción deberían hacerte una entrevista para la revista: seguro que eres el que más cosas emocionantes tiene que decir. Mejor aún: ¿por qué no escribes un libro? Anda que no tendrás cosas que contar...**

Yen: Me lo han propuesto alguna vez, pero siempre les digo que no. Se empeñan en que tienen que poner una foto... Y no te creas que tengo mucho que contar: al final, estoy todo el día metido en mi cueva.

■ **hola asemucho tiempo que se guia su resbista y reportajes grasias eyo me combertit en gamer y mipasion porlos bideo juegos**

Yen: Es genial que te hayamos ayudado a convertirte en un gamer. A ver si podemos hacer algo con el tema de la ortografía y la gramática...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

96

DEVIL MAY CRY 5

Nero, Dante y V ya velan armas para enfrentarse a mil demonios en un hack and slash que nos dejará sin aliento



THE DIVISION 2

El caos vírico se ha apoderado de Washington D.C., y sólo los agentes de la División pueden restaurar el orden en la ciudad

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

■ 8 DE MARZO ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

Devil May Cry 5




■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

LAGRIMONES DE JÚBILO DEMONIACO

Hemos jugado varias horas a una versión casi final de *Devil May Cry 5* y cada día tenemos más claro que, con él, Capcom puede recuperar la voz cantante en el hack and slash, un género que no se ha prodigado en esta generación.

Los seis años de barbecho desde *DmC* dan cuenta del empeño que ha puesto Capcom en esta secuela para la línea canónica de la saga. El juego se ambientará en Red Grave City, una urbe que ha sido invadida por Qlipoth, un árbol demoniaco que se alimenta de sangre humana. En esa tesitura, encarnaremos a tres cazademonios: Dante, Nero y V. Con ayuda de tres mujeres de armas tomar (Trish, Nico y Lady), tendrán que plantarle cara al mastodóntico árbol y a Urizen, el rey demonio que parece haberlo invocado y que, de algún modo, está relacionado con la pérdida de Nero del Devil Bringer, el brazo demoniaco que lucía en *Devil May Cry 4*. Para refrescar la memoria (o para quien se estrene en el arte de enviar a los demonios de vuelta al infierno), se incluirá un recordatorio de hechos previos mediante imágenes estáticas. Esto no es baladí, pues la historia contará con algunos flashbacks que ahondarán en el pasado de los protagonistas. Y ya os adelantamos que habrá diálogos de locura, con versos a cargo de V, la socarronería de Nero y Dante o las hilarantes pullas de la lenguaraz Nico.

Lo de siempre, como nunca

Devil May Cry ha tenido siempre una jugabilidad muy característica, con combos de espadazos y tiros presididos por un medidor de estilo. Eso se conserva, pero esta entrega es la más revolucionaria de la saga, incluso más que el reseteo de Ninja Theory. Lejos de ser clónicos, los tres personajes, que se intercalan a lo largo de la historia (no hay campañas separadas), tienen estilos de combate muy dispares.

En primer lugar, tenemos a Nero, que cuenta con un revólver (Blue Rose) y una espada motorizada (Red Queen) cuyo mango permite acelerarla para hacer más daño. Sin embargo, lo más novedoso son los Devil Breakers, una serie de brazos intercambiables y consumibles que le otorgan todo tipo de habilidades: explosiones eléctricas, ondas de choque, campos de fuerza, hélices metálicas... En segundo lugar, está Dante, que tiene a su disposición diferentes espadas (como la Rebellion o la de Sparda) y varias armas de fuego (como las pistolas dobles Ebony & Ivory o la escopeta Coyote-A), así como su habitual transformación en demonio. Por si fuera poco, cuenta con el Balrog, un arma cuerpo a cuerpo que supera a todas para encadenar puñetazos y patadas, e incluso una moto (Cavaliere) sobre la que puede montar... o que puede convertir en dos sierras. Así, el héroe más icónico de la saga puede cambiar entre esas armas y, adicionalmente, entre cuatro estilos de lucha: uno que prima el movimiento, otro que prima los ataques cercanos, otro para larga distancia y un último defensivo.

Ahora bien, el personaje más sorprendente es V, que no lucha por sí solo, sino que invoca demonios. Con el joystick lo manejamos a él, para mantenerlo a salvo de los enemigos, pero los botones de ataque estándar se corresponden con Shadow y Griffon, dos sombras que se mueven por separado y que atacan con cuchilladas y proyectiles, respectivamente. Hay una tercera bestia, Nightmare, un poderoso coloso al que se puede invocar »

■ Los tres protagonistas compartirán algunos momentos de la aventura, algo que se ha aprovechado para introducir el sistema Cameo, un cooperativo online esporádico.

LAS CLAVES

1 **TRES EN UNO.** Nero, Dante y V serán muy distintos en términos jugables. Ni siquiera los dos primeros tendrán nada que ver entre sí, a diferencia de en *DMC 4*, donde el control era bastante similar.

2 **HISTORIA.** Capcom ha cuidado el apartado narrativo más que nunca. Por un lado, habrá un detallado recordatorio cronológico de todos los sucesos de las entregas previas. Por otro lado, las escenas de vídeo serán abundantes y pondrán de relieve el carisma de los tres protagonistas y de sus aliadas: Nico, Trish y Lady.

3 **FOTORREALISTA.** Gracias al motor RE que usaron *Resident Evil 7* y *Resident Evil 2*, el juego contará con unos personajes casi reales y con unos efectos de iluminación soberbios. A eso, hay que añadir una cuidada dirección artística y un modo foto, algo poco habitual en el género.





El medidor de estilo (D-C-B-A-S-SS-SSS) irá asociado a unas letras que se rellenarán o vaciarán según la variedad y el ritmo de los combos.



Shadow y Griffon, las bestias de V, son homenajes al primer *Devil May Cry*. Esta vez, serán otros los que padezcan las cuchilladas del felino.

EXCLUSIVA GAME

Hazte con la Edición Deluxe, que incluye contenido físico y digital adicional. Y lléva-te con cualquier edición el DLC "Trajes alternativos".

*Ed. Deluxe, disponible en PS4 y Xbox One: 500 unidades. *DLC: 1.000 unidades.

Dante podrá cambiar sobre la marcha el arma a distancia y el arma cuerpo a cuerpo, además de elegir entre cuatro estilos de combate que permitirán ejecutar trucos únicos.

CON ÉL, CAPCOM PUEDE RECUPERAR LA VOZ CANTANTE DENTRO DEL HACK AND SLASH



La arquitectura gótica de otras entregas ha dejado pasos a zonas más modernas, pero seguiremos viendo alguna que otra catedral.



La furgoneta de Nico hará las veces de tienda. A cambio de gemas rojas, podremos adquirir infinidad de habilidades y mejoras.

» cuando la barra especial está llena. Así, con el propio V, que tiene un bastón, hemos de rematar a los enemigos moribundos (nuestros demonios "sólo" les reducen la vida hasta cero). Para darle más emoción al asunto, podemos hacer que saque un libro y se ponga a leer, lo cual recarga rápidamente la barra para convocar a Nightmare... pero a costa de caminar a paso de tortuga, con el consiguiente riesgo de que los rivales nos den una tunda, especialmente si se trata de jefes.

Dominar a cada personaje requerirá tiempo, sobre todo a medida que adquiramos nuevas habilidades, pero nos quitamos el sombrero ante la variedad. En relación con eso, para los menos duchos, habrá un modo asistido que, en cierto modo, permitirá "ver cómo juega la IA" para aprender.

Al ritmo de la música

En cuanto al desarrollo en sí, estará separado en misiones que serán lineales y que podremos rejugar cuando queramos, para tratar de obtener la mayor puntuación posible. Como es habitual en la saga, algunas de ellas serán secretas, y también habrá coleccionables con los que aumentar la barra de vitalidad o la de Devil Trigger. El modo Palacio Sangriento, en el que nos enfrentaremos a hordas de enemigos, no estará disponible de salida, pero se añadirá gratis en abril.

Para rematar el conjunto, el apartado audiovisual será de infarto. En lo gráfico, el motor RE dejará unos modelados y una iluminación tremendamente realistas. Mejor aún que eso será la banda sonora, que contará con temas de batalla específicos de cada personaje y que sonarán con mayor o menor potencia en función del medidor de combos. Venderéis el alma al diablo con tal de escuchar el brutal "Devil Trigger" sonando a todo trapo. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Lo tiene todo para clavar su pica en lo más alto del hack and slash: tres estilos de combate, personajes carismáticos, una banda sonora explosiva...

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

@SmexyReality
"Esta nueva Capcom que estamos viendo desde Resident Evil 7 no hace más que sacar juegos de calidad: Monster Hunter World, Mega Man 11, Resident Evil 2, DMC 5..."

WEB OzeSnake
"Aunque yo soy de los que prefieren una ambientación como la del primero y que Dante sea el protagonista, me ha molado lo que he visto."

WEB MegaJugón82
"Se nos ha colado Kylo Ren... Quitando las criaturas que puede invocar, el personaje de V no me gusta nada."

ENTREVISTA

Hablamos con Hideaki Itsuno

Director de **Devil May Cry 5**



El mandamás de la saga de Capcom, que afirma no haber jugado a *Bayonetta*, estuvo en Madrid y pudimos conversar con él, con la ayuda del productor Matt Walker, que se encargó de traducir.

Tenemos entendido que *Devil May Cry 5* es una secuela de *DMC 2*, la entrega más floja de la saga. ¿Por qué habéis esperado tanto para hacer una continuación?
Sé que mucha gente piensa que el orden sería 3-1-4-2, pero, con esta entrega, hemos decidido cambiarlo. Ahora, es 3-1-2-4-5, y en Japón vamos a tener el manga "Devil May Cry: Before the Nightmare", que explicará un poco las conexiones.

¿Cómo de difícil ha sido equilibrar a los tres personajes jugables y hacer que todos fueran realmente distintos entre sí?
Al principio del desarrollo, pensamos en *Devil May Cry 4*, que tenía dos personajes, y decidimos que queríamos tres para éste, pero debían ser distintos. Si no lo son, no tiene sentido hacer un personaje nuevo, así que tuve una idea: ¿qué pasaría si la parte del personaje a la que tienes que defender estuviera separada de la parte que ataca? Y luego: ¿y si esa parte atacante fueran demonios malignos? Ésa fue la génesis de V. Aun así, se controla de una forma similar, porque tienes un botón de ataque cuerpo a cuerpo con Shadow y otro a distancia con Griffon, que es como disparar un arma. Y el Devil Trigger saca a Nightmare. Queríamos mantener el tipo de control, pero plantear una jugabilidad distinta, porque tienes que pensar en mover a V de forma independiente, evitando que los enemigos le ataquen, pues, mientras él no muera, la partida no se acaba.

¿Y qué hay de los brazos de Nero? Porque son como tener muchas más armas que en cualquier otro hack and slash.
Hay ocho Devil Breakers principales en el juego. Fue difícil plantear ideas completamente distintas para cada uno de ellos, pero, desde el principio, queríamos ofrecer un gran número de oportunidades que causaran sensación. Y ocho fue el número. A partir de ahí, tuvimos que decidir las funcionalidades de cada uno. Es interesante, porque cada uno es muy diferente, y eso ayuda a crear una jugabilidad distinta para Nero respecto a Dante.

¿Y cómo nació la idea de que Dante tuviera una moto con la que atropellar demonios o convertirla en dos motosierras?
Es curioso. Al principio del desarrollo, los diseñadores se preguntaban qué armas sería guay tener en el juego. Se plantearon cosas que no salieron adelante, como un saxofón o patines de hielo, pero, un día, uno de los jefes de animación de la primera, la segunda y la tercera entrega hizo un dibujo de Dante sujetando una moto como si fueran dos espadas. Y nos dijimos: "¡eso tiene que estar!".

Muchos fans se quejaron de *DmC*, el juego de Ninja Theory, pero a nosotros nos encantó. ¿Habéis tomado ideas de él?
Nos encantó *DmC* y nos encantó trabajar con Ninja Theory. De hecho, una vez acabado, quisimos hacer *DmC 2*, pero, por circunstancias en la compañía, no pudimos. No obstante, cuando llegó la hora de hacer *Devil May Cry 5*, por supuesto que había cosas que queríamos adoptar. La más obvia es El Vacío, el modo entrenamiento, y también están las "kill cams", con sus cambios de plano cuando acabas con los enemigos de una zona. Asimismo, aquel juego rezumaba estilo, y aprendimos mucho de él y de Ninja Theory sobre lo que significa tener estilo.

¿Cómo planteasteis el diseño de los jefes? ¿Lo condicionó el sistema Cameo?
La aproximación a los jefes no ha cambiado. La idea con cada jefe es que te obligue a usar lo que has aprendido hasta entonces, de modo que, si lo haces como se supone que debes, sientas una gran sensación de logro. En cuanto al sistema Cameo, no hay ninguna zona donde se use contra jefes: son siempre para un jugador.

Habéis introducido un sistema que hace que la música suene más fuerte cuanto mejor juegas. ¿Cómo lo habéis gestionado, de cara a los usuarios menos hábiles?
Sea la música o la jugabilidad, todo está puesto al servicio de que el jugador busque conseguir puntuaciones de estilo altas. Eso es lo que hace que *Devil May Cry* sea lo que es. Los cambios en la música son una forma de incentivar a la gente, pero supongamos que tienen problemas: para eso, hemos introducido la autoasistencia, de modo que, si mantienes el gatillo izquierdo apretado durante un par de segundos, se activa y, luego, machacando el botón Y, el juego elige la mejor forma de hacer subir rápidamente el rango. No es algo que haga el juego fácil per se, pues tienes que seguir esquivando por ti mismo, pero es una forma de ver cómo el juego usa los distintos movimientos, para que luego tú intentes hacer tus propios combos. Siempre puedes aprender los comandos por ti mismo, de todos modos.

¿Cuál dirías que ha sido la idea principal de cara a la dirección artística?
Queríamos un juego fotorrealista, pero que tuviera sentido. No se trataba de tener a Dante en Madrid, por ejemplo, pues se mantiene el tono rojizo de otras entregas. La idea era: si estuviera en el mundo real, ¿qué color tendrían su chaqueta o su pelo? Todo debía sentirse natural.

« DmC REZUMABA ESTILO, Y APRENDIMOS MUCHO DE ÉL Y DE NINJA THEORY SOBRE LO QUE SIGNIFICA TENER ESTILO »

■ 15 DE MARZO ■ MASSIVE ENTERTAINMENT (UBISOFT) ■ SHOOTER

The Division 2




■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

EN WASHINGTON D.C. SE ESTÁ COCIENDO UNA MULTIPLICACIÓN VÍRICA

El mayor de los problemas de Washington D.C. no es tener a Donald Trump gobernando en la Casa Blanca, sino el virus que la va a reducir a escombros... según los vaticinios de *The Division 2*.

Hace justo tres años, Massive Entertainment y Ubisoft lanzaron la primera entrega de esta saga, que, al ser un juego como servicio, no ha dejado de ampliarse en todo este tiempo. Con cada nueva actualización, el juego fue haciéndose mejor, y esta secuela va a aprovecharse de todo ese bagaje para proponer una experiencia aún más vasta desde el primer minuto.

Después de que los agentes de la División combatieran un virus en Nueva York, esta vez tendrán que hacerlo en Washington, una ciudad convertida en ruinas y tomada por tres facciones (Hienas, Parias e Hijos Verdaderos). El mundo abierto será mucho más variado, al combinar barriadas con paisajes naturales, monumentos icónicos y entornos como un búnker o un museo aeroespacial.

El final es sólo el principio

Con una jugabilidad de disparos y coberturas aún más pulida que la de la primera entrega, el multijugador volverá a ser la piedra angular. Por un lado, contaremos con una campaña cooperativa para cuatro jugadores, que estará estructurada en torno a quince grandes misiones, que darán para 40 horas. Por otro lado, habrá modos competitivos en tres zonas oscuras muy diferenciadas. Ahora bien, la estrella será el endgame, pues, una vez acabada la campaña... empezará lo desafiante de verdad, al entrar en escena una cuarta facción (los Colmillos Negros) dotada de tecnología punta que invadirá todo el mapa. Así, teniendo nivel máximo, podremos elegir entre tres nuevas especializaciones: superviviente, demoledor y francotirador, que contarán con una ballesta, un lanzagranadas y un fusil de precisión, respectivamente. Ahí, será clave obtener equipo legendario. Tampoco faltarán las incursiones para ocho jugadores, que pondrán a prueba nuestra capacidad para coordinarnos con otros agentes. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Su premisa es muy similar a la de la primera entrega, pero la ambientación es muy atractiva y el endgame se traducirá en meses y meses de tiroteos.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB HarryMason

"La experiencia cooperativa del primero no estuvo mal, pero, entre que me lo ventilé en una semana y lo frustrante del PvP, no le tengo muchas ganas a éste."

WEB philspencer...

"El primer juego es muy bueno, sobre todo tras las actualizaciones y el contenido que sacaron. Es bastante mejor juego que Destiny."

Hazte con las ediciones Washington y Gold, que incluyen contenido físico y digital adicional. ¡Sólo en GAME!

*Ed. Washington (5.000 unidades) y Ed. Gold (2.000 unidades), disponibles en PS4 y Xbox One.

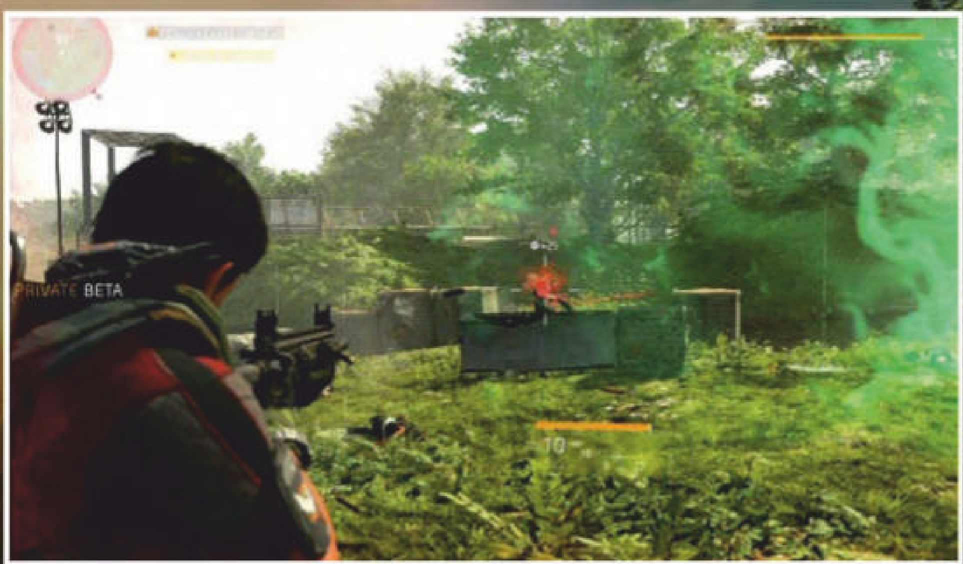




La cooperación con los compañeros y las coberturas volverán a ser las claves de la jugabilidad. Los cambios de parapeto serán algo más ágiles en esta ocasión.

Frente a la primera entrega, que tiró mucho de cemento y nieve, ésta contará con algunos entornos naturales, como pequeños bosques, y cielos despejados en los que brillará el sol.







El Monumento a Lincoln será uno de los muchos sitios reales por los que pasaremos. Eso sí, estará mancillado con grafitis...

LAS CLAVES

1 MULTIJUGADOR. El cooperativo será similar al de la primera entrega, pero el competitivo, con sus zonas oscuras, estará mejor equilibrado.

2 WASHINGTON. Se ha recreado la capital de EE.UU. con todo lujo de detalles, y eso incluye el Capitolio, la Casa Blanca y hasta el Air Force One.

3 ENDGAME. Será el tuétano del juego, e incluirá una facción adicional con enemigos realmente duros que nos perseguirán sin descanso.



EL ENDGAME PONDRÁ EN LIZA A LOS COLMILLOS NEGROS, UNA DURA FACCIÓN

El componente rolero será muy acusado. Será importante obtener nuevo equipo, y podremos elegir entre habilidades como drones, minas o lanzadores químicos.

■ 5 DE MARZO ■ SQUARE ENIX ■ ACCIÓN

Left Alive



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

MECHAS CON DENOMINACIÓN DE ORIGEN

Los equipos internos de Square Enix han sido siempre expertos en rol, y cada vez más, pero siguen tocando también otros palos, como demuestra *Left Alive*, un título exclusivo de PS4 y PC.

No está haciendo mucho ruido, pero este juego de acción y sigilo con mechas (aquí llamados wanzers) cuenta con nombres muy ilustres en el arte de ensamblar tanques bípedos. El director es Toshifumi Nabeshima (*Armored Core*); el diseñador de los propios robots, Takayuki Yanase (*Xenoblade Chronicles X*); y el diseñador de personajes, el mismísimo Yoji Shinkawa (*Metal Gear*). La mano de este último se nota especialmente, pues el arte principal del juego es calcado a los de la saga de Konami, gracias a la particular forma de dibujar que ha tenido siempre. Eso sin olvidar que, al fin y al cabo, los wanzers son como el arma nuclear de Kojima.

Solos contra el ejército invasor

El juego se ambientará en el universo de la saga *Front Mission*. En el año 2127, la nación de Garmoniya le declarará la guerra a la de Rutenia e invadirá la ciudad fronteriza de Novo Slava. Esa guerra se presentará desde el punto de vista de tres personajes. El primero es Mikhail Shuvalov, un joven sargento de Rutenia cuyos camaradas han perecido. El segundo es Leonid Osterman, un rebelde que fue condenado a muerte... pero que sigue vivo. Finalmente, está Olga Sergeevna, una capitana de policía de Novo Slava. Los tres se verán inmiscuidos en las intrigas de la guerra (principalmente, en el robo de un prototipo militar), con una narrativa que promete dar muchísima importancia a los personajes secundarios y que tendrá bifurcaciones, según las decisiones que tomemos, sobre todo a la hora de salvar a civiles arrestados y de dar los consejos adecuados a los que tratan de huir.

Salvando las distancias, el desarrollo será similar al de un *Metal Gear Solid*, de modo que avanzaremos en tercera persona por una ciudad devastada, preferentemente con sigilo, pues los recursos serán limitados (será importante crear objetos propios) y enfrentarnos a las patrullas, un suicidio, ya que contarán con drones y tanques. A menudo, podremos elegir entre distintas rutas, y quizá nos interese dar un rodeo para intentar pasar desapercibidos. Para esto último, podremos noquear a los soldados enemigos a traición o distraerlos con triquiñuelas como bombas de humo.

Aun con todo, los tiroteos con coberturas tendrán mucho peso en el desarrollo. Pero, sin duda, lo mejor serán las refriegas a bordo de wanzers. Estas máquinas acorazadas tendrán una potencia de fuego bestial y, pese a su inmenso tamaño, se moverán con agilidad, lo que permitirá realizar esquivas laterales y arremeter contra los enemigos a toda velocidad. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

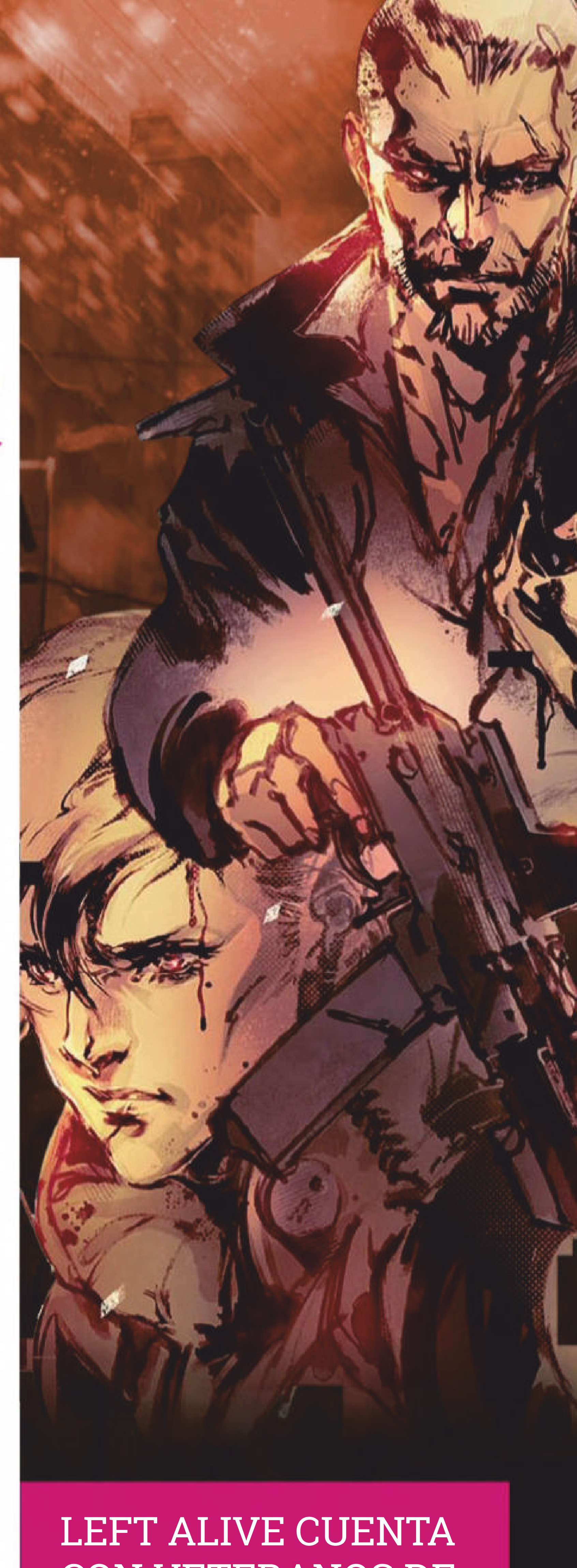
Habrá que ver qué tal funciona en lo jugable y cómo de variadas son sus bifurcaciones, pero esta acción "mechada" de Square Enix apunta maneras.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

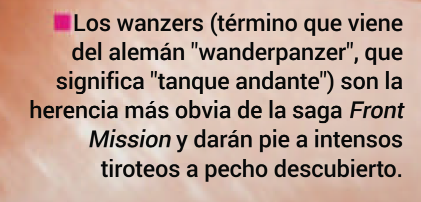
@FrakkinChar
"Me llama poderosamente la atención (por culpa de Yoji Shinkawa), pero no he jugado ningún Front Mission, que también me llamaban."

@lacriba1
"Left Alive me causa muy buenas vibraciones. Creo que va a ser más Metal Gear que el último Metal Gear."

@FredericTorres
"De Metal Gear a Left Alive: después de dos décadas, el estilo artístico de Yoji Shinkawa sigue intacto. Se le reconoce al instante. ¡Qué personalidad!"



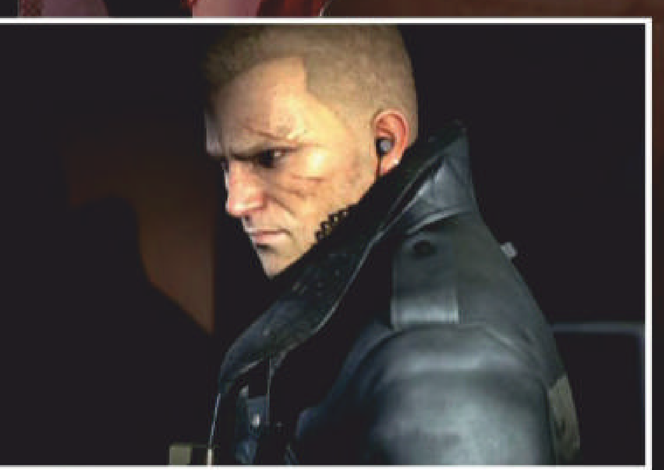
LEFT ALIVE CUENTA CON VETERANOS DE SAGAS COMO METAL GEAR, ARMORED CORE Y XENOBLADE CHRONICLES



Los wanzers (término que viene del alemán "wanderpanzer", que significa "tanque andante") son la herencia más obvia de la saga *Front Mission* y darán pie a intensos tiroteos a pecho descubierto.







No es la primera vez que Yoji Shinkawa diseña personajes de corte soviético. Leonid recuerda a Volgin, de *Metal Gear Solid 3*.

LAS CLAVES

1 TRÍO. Habrá tres protagonistas (Mikhail, Olga y Leonid), que no se conocerán de primeras y que se verán atrapados en medio de una guerra.

2 SIGILO Y ACCIÓN. La falta de recursos invitará a actuar con cautela, pero también habrá intensos tiroteos, sobre todo al usar mechas.

3 DECISIONES. Será posible salvar a algunos civiles y dar indicaciones a otros, lo cual tendrá consecuencias en el devenir de la historia.

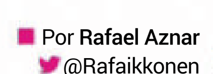


El sigilo se verá beneficiado por el uso de objetos del entorno, como las tuberías, muy útiles para noquear a soldados sueltos.



1 DE MARZO ■ TEAM NINJA (KOEI TECMO) ■ LUCHA

Dead or Alive 6




Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

EL TEAM NINJA ESTABA DE PARRANDA

Llevábamos desde 2012, nada menos, sin recibir una nueva entrega de *Dead or Alive*, pero la saga por fin va a estrenarse "de verdad" en la actual generación.

La quinta entrega, que nació en PS3, Xbox 360 y PC, fue un festival de reediciones. Tuvimos el juego estándar, la edición definitiva *Ultimate* o la versión free-to-play *Core Fighters* para esas mismas consolas, a las que más tarde se uniría la revisión *Last Round*, lanzada también en PS4 y Xbox One. Por si eso fuera poco, hubo DLC, muchos cosméticos, para aburrir, hasta el punto de superar los 1.000 euros de valor... Por suerte, el Team Ninja tiene ya lista la continuación, diseñada específicamente para PS4 y Xbox One, que se pone a la venta el 1 de marzo, tras haber sufrido un pequeño retraso de dos semanas (inicialmente, estaba prevista para el 15 de febrero).

Dominando el ring

Dead or Alive 6 contará con una buena cantidad de opciones, entre las que destacará el modo Historia, donde veremos sucesos como el exilio de Kasumi en una ermita de las montañas o la convocatoria del torneo de rigor por parte de Helena. En ese modo, podremos desbloquear diversas subhistorias que pondrán el foco en los distintos personajes. También tendrá un gran protagonismo DOA Quest, un modo de misiones en el que obtendremos recompensas como trajes, peinados y accesorios, algo en lo que la saga del Team Ninja siempre se ha recreado mucho, aunque, en esta ocasión, parece que el estudio ha sido algo más recatado con la voluptuosidad de las luchadoras. Tampoco faltarán los típicos modos Arcade, Versus, Survival, Time Attack y Entrenamiento, a los que se unirá un online con partidas amistosas y clasificatorias.

El plantel estará compuesto, como poco, por veintiséis luchadores: Helena, Hayate, Kasumi, Ryu Hayabusa, Zack, Jan Lee, Diego, Rig, Hitomi, Leifang... Cada uno hará gala de una determinada arte marcial, como kárate, muay thai, jeep kune do, ninjutsu... Las peleas se basarán en el típico sistema triangular, que hará que los golpes superen a los agarres, que éstos se impongan a las guardias y que éstas venzan a los golpes. Ahora bien, hará su debut una barra especial, que permitirá ejecutar movimientos como el "break blow" (aplastar al rival al tiempo que se le esquiva), el "break hold" (un ultraagarre) y el "fatal rush" (un combo de puñetazos y patadas). Pero el punto fuerte del juego serán sus escenarios, que contarán con partes destructibles (lo que hará que acabemos en zonas distintas a las de inicio), elementos interactivos (como vallas electrificadas) y eventos aleatorios, como huevos de dinosaurio que eclosionarán si chocamos con ellos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Los combates son muy fluidos, y la interactividad de sus escenarios le da un alocado punto diferenciador con el que estamos deseando experimentar.

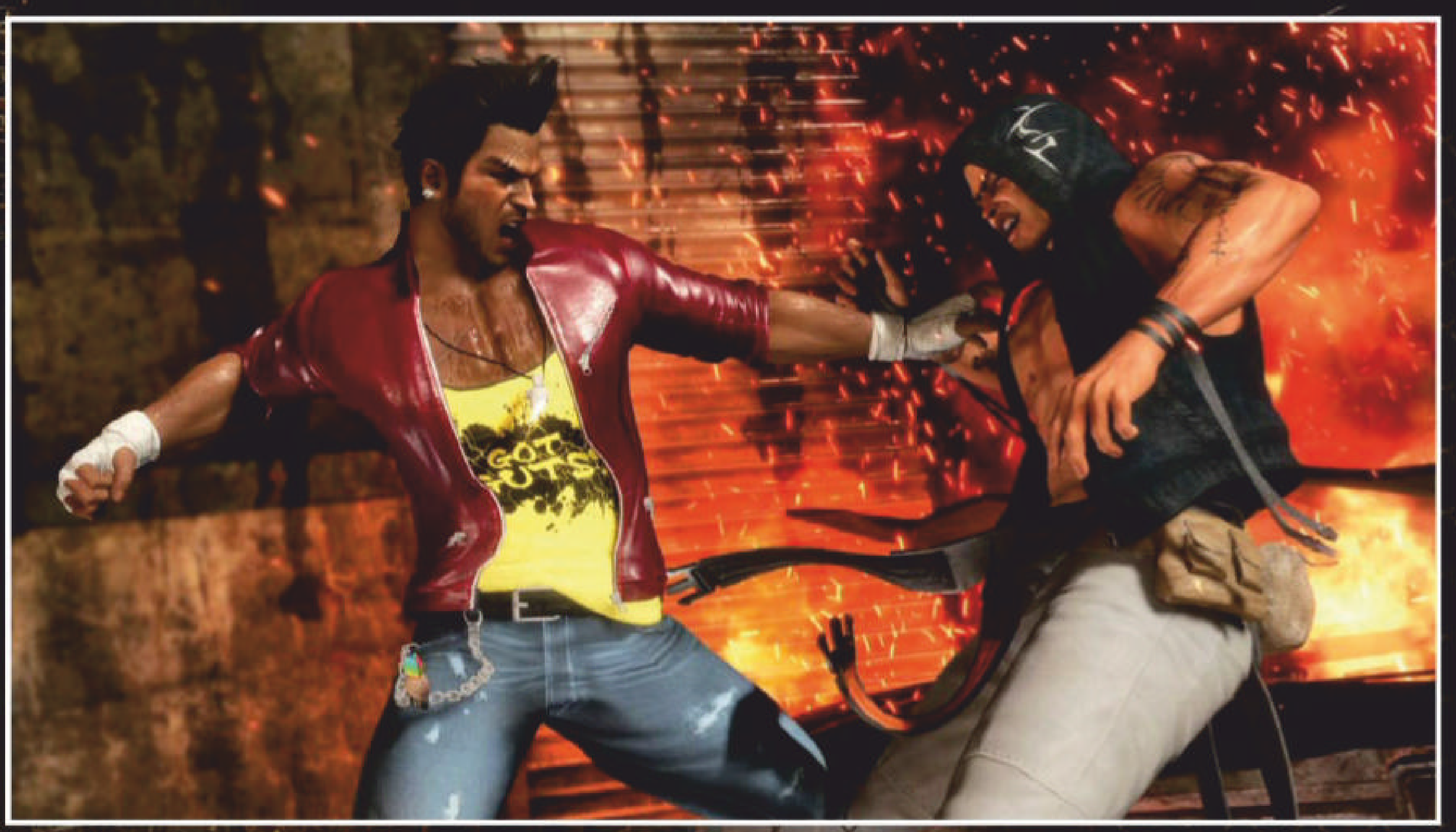
LA INTERACTIVIDAD DE LOS ESCENARIOS SERÁ EL PUNTO FUERTE DE ESTE JUEGO DE LUCHA

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB @isacfenix
"Sería interesante ver a Yaiba [el protagonista del spin-off de Ninja Gaiden] como personaje jugable en Dead or Alive 6."

@DarkOnyxe
"Una de las mejores cosas de Dead or Alive, para mí, será saber cosas del pasado de Marie Rose."

@frionel26
"¿Es cosa mía o no parece que Dead or Alive 6 tenga los personajes invitados de Virtua Fighter, Fatal Fury y Ninja Gaiden (salvo Hayabusa)?"



Entre los veintiséis personajes iniciales, habrá debutantes como Nico o Diego, un experto en lucha callejera. Visto lo visto con *Dead or Alive 5*, cabe esperar que el plantel vaya creciendo exponencialmente.

Entre los sucesos aleatorios del juego, habrá locuras como la irrupción de dinosaurios hambrientos o de krakens deseosos de darnos abrazos rompehuesos.







El público tendrá sus segunditos de gloria, pues podrá empujar a los luchadores de vuelta al ring y hacerlos trastabillar.

LAS CLAVES

1 HISTORIA. Habrá un modo con escenas de vídeo, en el que tocará desbloquear subhistorias que ahondarán en las motivaciones de cada luchador.

2 COMBATES. Se basarán en un sistema de piedra-papel-tijera, así como en una barra especial que hace su debut en la saga y que será clave.

3 ESCENARIOS. Contarán con partes destructibles y con sucesos aleatorios. Habrá un pueblo japonés, una jungla, un barco pirata...



Con las monedas obtenidas en el modo DOA Quest, podremos adquirir trajes, peinados y accesorios para los luchadores.



AURICULAR

Astro Gaming A40 TR-X

Un clásico que celebra su décimo aniversario

■ **COMPAÑÍA** Astro Gaming ■ **PLATAFORMA** Todas ■ **PRECIO** Desde 150 € ■ **WEB** *www.astrogaming.com*

Puede que para muchos no sea una de las marcas más conocidas, pero Astro Gaming lleva ya más de una década lanzando auriculares gaming y, ahora, lo celebra con una reedición de uno de sus modelos clásicos, el A40, con estos TR-X. Como reedición, es un auricular "conservador", que sigue a pies juntillas aquello de "para qué cambiar lo que funciona". Más allá de los colores (rojo y azul) y la cantidad de piezas y componentes que podemos quitar (las placas personalizables de cada auricular, el micrófono...), el diseño sigue siendo fiel al de los A40 originales.

Es un auricular grande, y hasta cierto punto pesado, que al principio cuesta acomodar en la cabeza (en parte por el acolchado de la diadema, en parte por el sistema de ajuste), pero, una vez colocados y encontrada la posición, de ahí no se menean ni por un golpe accidental. Resultan cómodos, en parte porque las almohadillas no presionan en exceso. Eso sí, el diseño resulta algo atípico para los estándares actuales: es un auricular bastante grande y "cuadradote", casi de aspecto soviético... en el que predomina el plástico sobre cualquier otro material. Como decíamos, se nota que es un auricular a la antigua usanza, porque también es algo parco en algunos detalles, como los extras: pese a ser un auricular con cable, no incluye control de volumen (sólo mute para el micro), algo que, a estas alturas, resulta casi imprescindible.

Donde no se le puede reprochar absolutamente nada es en la ecualización del sonido a la hora de jugar: nítido es quedarse corto, y ninguna de las frecuencias eclipsa al resto. Los graves son contundentes, pero sin tapar los medios y los agudos. No podemos decir lo mismo a la hora de escuchar música, donde estos preajustes de sonido, claramente orientados a los juegos, ensucian algo la reproducción (vamos, que, si los quieres para todo, no son la mejor opción). ■

VALORACIÓN Astro Gaming se ha forjado un nombre dentro de los auriculares gaming en la última década, y esta reedición recupera uno de sus modelos más emblemáticos... aunque se podría haber aprovechado la ocasión para mejorarlo en los pocos lunares que tiene (controles, diadema...). Pero en lo importante, el sonido, sigue siendo un modelo a tener en cuenta.

ALTERNATIVAS

Si 150 euros te parecen demasiado dinero, estos otros modelos te permitirán disfrutar de un gran sonido... pero por debajo de los 100 euros.

CORSAIR HS50
■ **PRECIO** Desde 60 €



HYPERX CLOUD ALPHA
■ **PRECIO** Desde 99 €



TURTLE BEACH ELITE ATLAS
■ **PRECIO** Desde 99 €





MANDO

Enhanced Wireless Controller

¿El mejor mando third party para Switch?

COMPAÑÍA PowerA **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** Desde 49€ **WEB** *www.powera.com*

Tras el aluvión de mandos de terceros que llegaron a Switch entre 2017 y 2018, parecía que la cosa se había asentado un poco... pero lo cierto es que sigue habiendo nuevas alternativas más baratas al mando Pro oficial. En este caso, estamos hablando de un mando inalámbrico, que, principalmente, prescinde de tres aspectos respecto al Pro de Nintendo: no tiene lector NFC, ni vibración ni batería. Los dos primeros son bastante subjetivos, aunque, si no usas amiibo, no echarás de menos el NFC. En cuanto a la vibración, hay gente a la que molesta, aunque algunos juegos, como *Super Mario Odyssey*, utilizan esta función para alertarnos de la cercanía de algunas lunas. En cuanto a la batería, utiliza dos pilas AA, más que suficientes para garantizar unas 15-20 horas de juego fácilmente (además, puedes usar pilas recargables).

Ésas son las grandes diferencias, pero hay muchos más matices. El primero y más evidente es que es un mando mucho más ligero: al no tener motores de vibración, se nota. A algunos no les convencerá la sensación, pero es un mando robusto. Sus botones, además, suenan un pelín más que los del Pro (el "click" no llega a ser tan molesto como en los mandos con interruptores mecánicos). Por contra, ganamos dos botones traseros programables desde el propio mando, a los que podemos asignar funciones. ■

VALORACIÓN **Un buen sustituto del mando Pro que, aun con carencias y diferencias, en general es un buen mando.**



Existen varios modelos, que varían en los colores, como éstos centrados en *Mario* y *Zelda*.

RATÓN

Harpoon RGB Wireless

Un "arponazo", pero no a tu cartera...

COMPAÑÍA Corsair **PLATAFORMA** PC **PRECIO** Desde 60 € **WEB** *www.corsair.com/*

Aquéllos que quieran hacerse con un ratón gaming inalámbrico, con iluminación y botones programables y un buen DPI, ya no tienen que pedir un préstamo al banco. El último lanzamiento de Corsair fija un nuevo precio mínimo para un ratón de estas características, ofreciendo, además, unas prestaciones que para sí querrían muchos ratones. Por un lado, está su doble conectividad inalámbrica. Si optamos por usar su tecnología Slipstream, con el estándar de comunicación de 2,4 Ghz, el tiempo de respuesta es inferior a 1 ms (con una autonomía de la batería de hasta treinta horas). Si, por el contrario, optamos por el bluetooth, podemos exprimir hasta 40 horas de batería. Y, si desactivamos luces y activamos el modo de bajo consumo, tiene hasta 60 horas de autonomía. Y siempre podemos jugar con cable, lo que, además, nos permitirá cargar la batería mientras jugamos. Sólo por estos detalles, y por los 60 euros que cuesta, es, sin duda, una de las propuestas más atractivas... Pero, como decimos, la cosa no acaba ahí: es un ratón ultraligero (99 gr.), que no descuida ningún aspecto de diseño (es para diestros, pero válido tanto para los que reposan la palma de la mano como para los que juegan con la "garra"). No descuida ningún detalle, como el compartimento para transportar el receptor USB, o un sensor de hasta 10.000 DPI, de sobra para casi todos los mortales. ■

VALORACIÓN **Lo único que no nos gusta es el puerto de carga, demasiado "profundo"... pero, por 60 euros, pocos ratones gaming inalámbricos mejores vas a encontrar.**



SMARTPHONE

Honor View 20

Gama alta (y tope de rendimiento), a precio de gama media

COMPAÑÍA Honor **PLATAFORMA** Android **PRECIO** Desde 500 € **WEB** *www.hihonor.com/es/*

Con la irrupción de los fabricantes chinos en el mundo de la telefonía, cada vez más terminales apuestan por un precio "contenido", propio de la gama media, para ofrecer terminales punteros en lo tecnológico. Ése es el caso de este Honor View 20, un teléfono cuyo PVP es de 549 euros, aunque ya se puede encontrar por 500. Un precio elevado, sí... pero nada comparado con los 1.000 euros de los tope de gama de otras marcas, y más cuando puede hacer prácticamente lo mismo. Estamos hablando de un terminal con pantalla de 6,4 pulgadas, de los más grandes del mercado (junto con el Note 9 o los Huawei Mate 20), y resolución FullHD+, debido al formato panorámico de la pantalla. Casi toda la superficie es pantalla, salvo por 3 mm en la parte inferior y la mitad en la superior. La novedad es que, en lugar del "notch" o "ceja", la cámara frontal está en una esquina, en una especie de "taladro" que deja el espacio justo para la cámara (de 25 Mpx, dicho sea). Para la trasera, cuenta con una doble lente de 48 Mpx que deja unas instantáneas enormes (que podemos incluso recortar, como si fuera un zoom, para tener fotos de 12 Mpx). Además, cuenta con un sensor TOF 3D, útil para aplicaciones de realidad aumentada y para generar precisos efectos de desenfoque.

Pero, sin duda, la estrella aquí es el procesador Kirin 980, que, en conjunción con su GPU o unidad de proceso gráfico, y los 6 GB de RAM del modelo básico, con 128 GB de almacenamiento (el modelo top, cuenta con acabados de Moschino, 8 GB de RAM y 256 GB de almacenamiento), es capaz de ofrecer un rendimiento sólo a la altura de los mejores. De hecho, cuenta con un modo para activar este "ultrarrendimiento", que consume más rápido la batería de 4.000 mAH (que da para dos días de uso normal), pero que es capaz de poner a 60 fps juegos como *Fortnite*. El sistema de refrigeración líquida se encarga de mantener siempre el terminal en una temperatura óptima, tanto para que su rendimiento no decaiga como para que no "queme" en la mano.



VALORACIÓN Ya lo hemos dicho al principio: un gama alta, a precio de gama media. Tiene detallitos mejorables, como la cámara de 48 Mpx (que, al final, usarás como una de 12 Mpx) o que no se pueda ampliar el almacenamiento con microSD, pero, en todo lo demás, da la talla, y con muy buena nota.

ALTERNATIVAS

En la gama media de smartphones, cada vez es posible encontrar modelos más punteros en tecnología y diseño a precios razonables. Éstos son tres de los terminales del momento...

POCOPHONE F1

PRECIO Desde 299 €



XIAOMI MI MIX 3

PRECIO Desde 520 €



HUAWEI MATE 20

PRECIO Desde 530 €



ACCESORIOS

Cargador y Grip Poké Ball Plus

"Mejorando" el mando esférico

COMPAÑÍA Varias **PLATAFORMA** Poké Ball Plus
PRECIO Desde 9 € **WEB** *www.amazon.es*

Si todavía sigues jugando a lo bestia a *Pokémon: Let's Go* en Nintendo Switch, y te has acostumbrado a jugar con la Poké Ball Plus, te alegrará saber que existen varios accesorios para este peculiar mando. El primero es un grip, o agarre, que estiliza su forma para poder cogerlo más cómodamente, y convierte a la pequeña esfera en algo más parecido a un mando Move o Wiimote. Aparte de un mejor acceso al botón superior, también incorpora un puerto de carga y un alargador para el stick, lo que termina de mejorar el agarre general del mando. Y todo, por 9,99 euros... El segundo accesorio es una base de carga para la Poké Ball Plus. Ésta en concreto cuenta con iluminación alrededor de la zona de carga y cuesta 15,99 euros, aunque hay multitud de modelos (más grandes, más pequeños, más en la línea estética de la Poké Ball...) y todos cumplen la función de carga por igual.

VALORACIÓN **Si juegas con la Poké Ball Plus y echas en falta "algo" al cargar el mando, o al agarrarlo, ya tiene solución...**



STICK

Flight Stick Ace Combat 7

Para los "top gun" de la casa

COMPAÑÍA Hori **PLATAFORMA** PS4, PS3 y PC
PRECIO 199 € **WEB** *www.hori.co.uk*

En Japón, con cada nueva entrega de la serie *Ace Combat*, han contado con mandos oficiales que recreaban mejor la experiencia de vuelo (con palancas para manejar los timones, la velocidad...). Pues bien, eso es justo lo que ofrece el mando oficial de la séptima entrega, con algunos extras y características, como un ajuste de la sensibilidad de las palancas, resistencia al controlar la velocidad, vibración háptica para transmitir mejor los impactos o la integración del conector para auriculares. Es un mando con el que, además, la inmersión se dispara a la hora de jugar las misiones compatibles con PS VR. Eso sí, prepárate para soltar la pasta: la broma cuesta 199 euros. Si no te quieres gastar tanto, el modelo T.Flight Hotas de Thrustmaster está por un tercio de ese dineral.

VALORACIÓN **Buenos acabados en general... pero seguimos pensando que es mucho dinero.**

MICRÓFONO

GXT 248 Luno

Dales a tus grabaciones un toque más profesional sin arruinarte

COMPAÑÍA Trust **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 59,99 € **WEB** *www.trust.com*

Para poder grabar un podcast, un streaming o comentar tus vídeos, ya no es necesario dejarse un dineral en un caro equipamiento. Cada vez es más fácil encontrar soluciones más económicas, con las que obtendrás unos resultados más que competentes. Es el caso de este micrófono GTX 248 Luno, el último en sumarse a la familia de micros de Trust, que apela a una barrera de precio más baja (menos de 60 euros). Estamos hablando de un micrófono versátil, que te reconocerá cualquier PC o portátil nada más conectarlo al USB, capaz de capturar el audio, atenuando el ruido de fondo, de forma clara y con muchos matices, especialmente si son voces e instrumentos acústicos (sea para podcasts, locuciones, grabar música...). Cuenta con botón de mute, conexión de auriculares de 3,5 mm con control del volumen y soporte de montaje universal de 5/8 pulgadas, e incluye soporte de trípode.

VALORACIÓN **Si quieres empezar a hacer tus primeros pinitos en Youtube, streamings o podcasts y necesitas equipamiento, este micro es un buen aliado. Cumple su función de sobra, con un buen diseño y sin tener que pagar mucho.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Figuras Caballeros del Zodiaco

Dorados, cabezones y absolutamente adorables

La tienda de merchandising oficial de Bandai Namco Europa nos presenta este lote de tres figuras compuesto por Seiya de Pegaso, Aiolia de Leo y Shaka de Virgo. Cada una alcanza los nueve centímetros de altura, son articuladas e incluyen diferentes accesorios para replicar, en versión "super deformed", las poses de este clásico de la animación japonesa.

A LA VENTA EN *store.bandainamcoent.eu*

Camiseta Sonic Mania

Excelente calidad/precio para delirio de segueros

Si estás cansado de pagar una pasta por camisetas que no aguantan ni dos lavados, echa un vistazo a la tienda de merchandising oficial de Sega Europa. Encontrarás camisetas tan chulas como ésta, dedicada a *Sonic Mania*. Fabricada en 100% algodón, tiene un precio irresistible y está disponible en seis tallas distintas. Desde la S hasta la 2XL.

A LA VENTA EN *segashop.eu*

Peluche Licker Resident Evil

Para dormir abrazado, como si fuera un adorable Gusiluz

De entre todo el aluvión de merchandising que ha llegado al mercado al calor del remake de *Resident Evil 2*, este mes hemos elegido este adorable peluche del licker. Exclusivo de GAME y con licencia oficial Capcom, tiene una altura aproximada de veintidós centímetros. Y no estará solo: a finales de marzo, también se pondrá a la venta un peluche de Némesis.

A LA VENTA EN *www.game.es*

Tartera Apollo 11

Convertirá cada almuerzo en el trabajo en algo épico

Fabricada en acero inoxidable, esta espectacular tartera rinde homenaje a la NASA, y concretamente a la misión Apollo 11, protegiendo tu comida de los cinturones de asteroides. Al igual que las cajas bento de los japoneses, sus tres compartimentos se apilan para no mezclar los alimentos y se mantienen en su sitio gracias a su robusto cierre. Eso sí, ni se te ocurra calentar la comida en el microondas.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Hucha Super Mario

Cuando el ahorro se convierte en un minijuego

Esta hucha imita el diseño de los bloques amarillos de los juegos de Mario, pero, además, es un simpático juego en el que tendrás que mover una bola de metal a través del laberinto que discurre por sus cuatro paredes. Si logras superar la prueba, podrás recuperar tu dinero y, además, encontrarás en su interior una figurita de Mario.

A LA VENTA EN *lafrikileria.com*

Mortal Kombat 11 Kollector's Ed.

Incluye una máscara a tamaño real de Scorpion

El próximo 23 de abril, volveremos a dar rienda suelta a los fatalities en una nueva entrega de *Mortal Kombat*. La Kollector's Edition incluirá la edición Premium del juego, una caja metálica, un imán, el Kombat Pack, un certificado de autenticidad y lo mejor de todo: una espectacular máscara a tamaño real (35x18x21 cm.) de Scorpion.

A LA VENTA EN *www.game.es*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

MARVEL GOLD: MS. MARVEL

AUTORES Varios **EDITORIAL** Panini Cómics
PRECIO 39,95 € **PÁGINAS** 504 **FORMATO** Tapa dura

Preparando el terreno para el inminente debut en cines de la Capitana Marvel, Panini Cómics ha reunido, en un contundente integral de más de 500 páginas, las aventuras clásicas de Carol Danvers, más conocida entre los fans la Casa de las Ideas como Ms. Marvel. Una ocasión única para disfrutar en castellano, y de una tacada, del buen hacer de colosos de la historia del cómic del calibre de Chris Claremont, John Buscema, Gerry Conway, Sal Buscema y Jim Mooney. No es muy cómodo para leer en el metro, pero cualquiera deja escapar semejante tesoro. Además, podrás ir al cine "con los deberes hechos".





LO MEJOR DE PEPE GOTERA Y OTILIO

AUTOR Francisco Ibáñez **EDITORIAL** Bruguera
PRECIO 24,90 € **PÁGINAS** 240 **FORMATO** Tapa dura

Penguin Random House prosigue con su labor de reeditar las joyas de Bruguera y, en esta ocasión, les ha tocado a los reyes de las chapuzas. Un Francisco Ibáñez en plena forma nos deleitó con las desventuras de Pepe Gotera y su tragón ayudante Otilio, felizmente recuperadas en una selección de historietas que saben a poco. Queríamos un integral.

GASTÓN ELGAFE EDICIÓN INTEGRAL 3

AUTORES Franquin y Jidéhem **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 27 € **PÁGINAS** 192 **FORMATO** Cartoné

Surgido de las páginas del semanario Spirou en 1957, Gastón es un icono de la historieta francobelga que inspiraría a Francisco Ibáñez a la hora de crear al Botones Sacarino (hasta el punto de flirtear con el puro plagio en el guión de ciertas historietas). Este tercer tomo integral reúne las páginas creadas por Franquin entre 1968 y 1972.

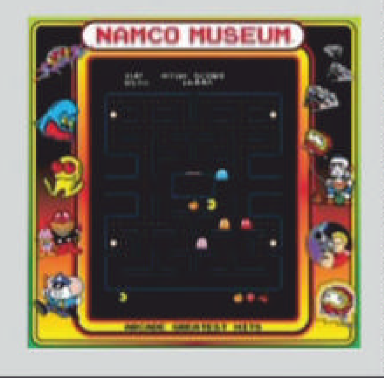


MÚSICA

NAMCO MUSEUM ARCADE GREATEST HITS

SPACELAB9 se alió con Bandai Namco para lanzar este vinilo, que recoge melodías de clásicos del calibre de *Pac-Man, Galaga, Xevious, Tower of Druaga, Rolling Thunder* o *Splatterhouse*. Incluye, además, un libreto a todo color con el arte de las recreativas.

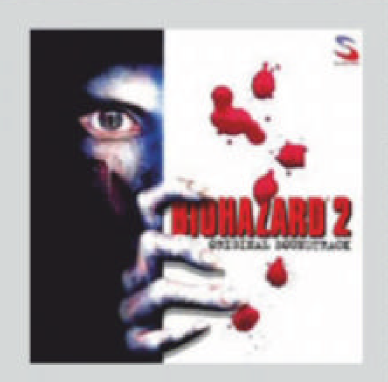
PRECIO 39,99 € ***store.bandainamcoent.eu***



RESIDENT EVIL 2 OST

Ahora que el remake está copando las listas de ventas, es buen momento de recordar la banda sonora del original de PlayStation, compuesta por Masami Ueda, Shusaku Uchiyama y Syun Nishigaki en 1998. Está disponible en iTunes, y también en Spotify. Para disfrutarla a oscuras...

PRECIO 6,99 € ***iTunes***



Bufanda Nintendo

Hasta que cese la ventolera, no te quites la bufanda nintendera

PVP desde 21,94€

El invierno parece no querer despedirse, así que mejor no jugarse la salud. A la hora de salir con el cuello abrigadito, nada mejor que usar esta bufanda, que reproduce el icónico pad de la NES. Con licencia oficial Nintendo, tiene unas dimensiones de 20 centímetros de ancho por 80 centímetro de largo. Y lo mejor es que, cuando llegue la primavera, podrás colgarla en la pared como objeto de coleccionista.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Altavoz Moguri Final Fantasy XIV

La célebre criatura de Square tocará tus canciones favoritas

PVP desde 29,90€

Taito nos presenta este adorable altavoz con la forma de un moguri, una de las criaturas más emblemáticas del universo *Final Fantasy*. Está fabricado en PVC, dispone de un jack compatible con toda clase de dispositivos y tiene unas dimensiones de dieciséis centímetros. Funciona con tres pilas AAA (no incluidas).

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Minirrecreativa Street Fighter II CE

Dos auténticas leyendas de la lucha, a escala reducida

PVP desde 105,92€

Aunque no se empezará a enviar hasta julio, ya es posible reservar este espectacular mueble a escala 1/6, con el que podrás disfrutar de *Street Fighter II CE* y *Super Street Fighter II Turbo*. Licenciada por Capcom, esta minirrecreativa tiene una pantalla LCD de 3,5" y se acompaña de un pad para jugar a dobles.

A LA VENTA EN *newwavetoys.com*

PVP desde 86,48€

PVP desde 35,30€

PVP desde 299,95€

LIBROS

HG101 DIGEST: STAR FOX & F-ZERO

Dos auténticas leyendas protagonizan el nuevo libro que está a punto de lanzar HG101. En las páginas de este Digest, encontraréis información exhaustiva sobre las sagas *Star Fox* y *F-Zero*, además de un repaso a la historia de Argonaut Software, la compañía británica que dio vida a Fox McCloud bajo la supervisión de Nintendo.

PRECIO 17,68 € **PUBLICADO POR** *Hardcore Gaming 101*



THE GAME CONSOLE

Evan Adams desgrana el legado de 86 consolas, algunas míticas y otras poco conocidas por el público occidental, en un tomo repleto de fotos deslumbrantes que muestran, literalmente, las tripas de nuestras máquinas favoritas. Está en inglés, pero no perdemos la esperanza de verlo editado en nuestro país en algún momento.

PRECIO 23 € **PUBLICADO POR** *Penguin Random House*

Muñecas Gemelas Grady

Si las colocas en un pasillo, tendrás risas aseguradas

Los fans de "El Resplandor" podrán llevarse a casa, a finales de agosto, estas inquietantes muñecas de veinticinco centímetros de altura, de la línea Living Dead Dolls de Mezco, que reproducen a las inolvidables gemelas Grady. Por si su aspecto no diera ya suficiente mal rollo, emiten frases de la película de Kubrick.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

Cafetera TARDIS

Para fans del Doctor Who y cafeteros sin complejos

Si prefieres el ritual de prensar tu propio café en lugar de tirar de cápsulas y eres capaz de reconocer la silueta de un dalek a 500 metros de distancia, esta cafetera está hecha a tu medida. Está fabricada en cristal resistente al calor y encierra un émbolo de acero inoxidable. Es capaz de prensar café suficiente para llenar dos o tres tazas y tiene un diseño en homenaje a la TARDIS que quita el aliento.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Jump Force Ed. Coleccionista

Incluye una estatua de tres iconos de la Shonen Jump

Disponible desde el 15 de febrero, esta espectacular edición de *Jump Force* incluye, además del juego, el pase de temporada con sus nueve personajes adicionales, tres láminas de arte (con unas medidas de 28x28 centímetros), una caja metálica exclusiva y un diorama de 30 centímetros de Goku, Naruto y Luffy.

A LA VENTA EN *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

AQUELLA VEZ QUE ME CONVERTÍ EN SLIME



AUTORES Taika Kawamari y Fuse **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 4 € **PÁGINAS** 192
FORMATO Rústica con sobrecubiertas

El título de este manga no lleva a engaño en absoluto: su protagonista, Satoru Mikami, lleva una vida bastante anodina y desgraciada hasta que, tras un acto de heroísmo, fallece y se reencarna en un mundo de fantasía, al más puro estilo J-RPG. Por desgracia para Satoru, no regresa como un caballero o una hechicera... sino como un modesto slime. Este manga, publicado en Japón por Kodansha desde las páginas de Monthly Shonen Sirius, está basado en una serie de novelas escritas por Fuse e ilustradas por Mitz Vah.

CARD CAPTOR SAKURA CLEAR CARD ARC



AUTOR Clamp **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 8 € **PÁGINAS** 160 **FORMATO** Rústica con sobrecubiertas

Las legendarias Clamp firman esta secuela de su clásico CardCaptor Sakura, creado entre 1996 y 2000. La continuación empezó a publicarse en julio de 2016 y ya cuenta con cinco volúmenes en el mercado japonés. El primero de ellos llegará en castellano a partir del 23 de febrero, de la mano de Norma Editorial. Una gran noticia para los fans de las creadoras del inolvidable Magic Knight Rayearth.

HAIKYU! LOS ASES DEL VÓLEY



AUTOR Haruichi Furudate **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 39,99 € (DVD) / 49,99 € (Blu-ray) **FORMATO** DVD, Blu-ray

Selecta ha reunido en un único pack las tres temporadas del anime basado en el manga de Haruichi Furudate: 60 capítulos en total, recopilados en ocho blu-ray o dieciséis DVD, con la garantía de calidad del estudio Production IG. La primera temporada de esta serie de temática deportiva está disponible en Netflix, así que puedes echarle un vistazo para ver si te gusta. Lo más probable es que, después de varios capítulos, te lances de cabeza a por el pack.

SUEÑOS EN 8 BITS

José Joaquín Rodríguez repasa la historia de la Famicom/NES desde su lanzamiento en el mercado japonés en 1983 hasta la actualidad. Son 256 páginas a todo color por las que veremos desfilar el hardware y los juegos que convirtieron a la máquina de Nintendo en toda una leyenda, incluyendo su triunfal retorno a las tiendas de todo el mundo gracias al lanzamiento de NES Mini.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen*



WOMEN IN GAMING

Meagan Marie entrevistó a 100 mujeres que han influido, o siguen haciéndolo, en la industria de los videojuegos para crear un libro más que necesario. Entre las entrevistadas, encontraremos a veteranas del calibre de Carol Shaw (River Raid) o Perrin Kaplan (exvicepresidenta de marketing de Nintendo América) y a profesionales actuales como Lorraine McLee (Bungie) y Jane Ng (Valve).

PRECIO 19,81 € **PUBLICADO POR** *Penguin Random House*



MIS TERRORES FAVORITOS

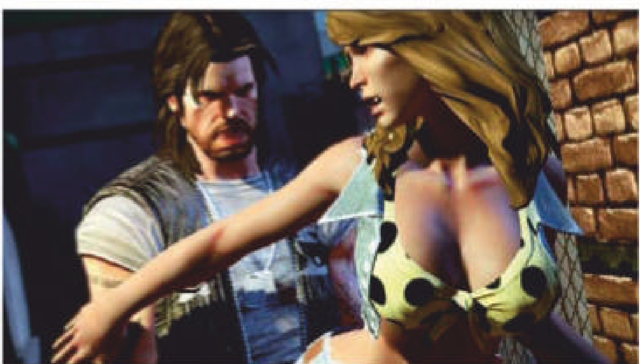
Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Eutechnyx (Deep Silver)
- **AÑO** 2013

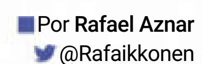






Ride to Hell: Retribution

LOS SATANASES DEL INFIERNO

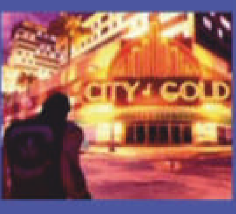




En la anterior generación, hubo grandes aventuras moteras, como *Brutal Legend* y la expansión *The Lost and Damned* de *GTA IV*. Sin embargo, hubo otra que se ganó el dudoso honor de ser uno de los peores juegos de PS3 y Xbox 360.

Ride to Hell: Retribution se anunció en 2008 como un desarrollo interno de Deep Silver y acabó saliendo en 2013, tras pasar por las manos de varios equipos, el último de ellos Eutechnyx, un estudio especializado en juegos de conducción (entre ellos, el infame *Street Racing Syndicate*, al que rendí "tributo" hace meses) que, tras este fracaso, cayó en desgracia y ya apenas ha lanzado nada más.

El juego estaba protagonizado por Jake Conway, un motero que buscaba vengarse de una banda conocida como The Devil's Hand. La intención era plasmar la cultura motera en el oeste estadounidense a finales de los 60. Hasta ahí, todo correcto. El problema es que el viaje al infierno que mencionaba el título era más literal que figurado. En lo jugable, la tosca mezcla de conducción y combates con toques de mundo abierto perdía aceite por todas partes. En lo narrativo, la historia y el montaje pseudocinematográfico traspasaban con creces el umbral de la vergüenza ajena. En lo técnico, los gráficos parecían del siglo XX (las físicas de las motos eran de traca), la dirección artística era horrorosa, había bugs, las gratuitas escenas de sexo del promiscuo Jake se llevaban a cabo con ropa... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Su lamentable travesía motera por carreteras dejadas de la mano de Dios, moteles o clubes de striptease perdurará en el tiempo. Es uno de esos productos tan malos que hasta merece la pena probar. Como todo en esta vida, este juego ya lo predijeron Los Simpson, con sus Satanases del Infierno, pero aquéllos sí hacían reír a sabiendas...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **22 de marzo**

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, David Alonso, David Martínez, Daniel Quesada, Álvaro Alonso y Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA



AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Estel Peris, Noemí Rodríguez y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Mario Galán**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI



UKKONEN PRO

HIGH PERFORMANCE STEREO GAMING HEADSET

PS4 MULTIPLATFORMA
XBOX ONE-SWITCH-PC-MAC

- AUDIO DE GRAN CALIDAD
- TEXTILES TRANSPIRABLES
- ALMOHADILLAS SUAVES
- MICRÓFONO RETRÁCTIL
- DISEÑO ERGONÓMICO
- DIADEMA AJUSTABLE















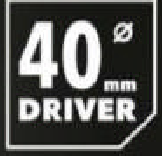
STORMBREAKER

STEREO GAMING HEADSET

PS4 MULTIPLATFORMA
XBOX ONE-SWITCH-PC-MAC

- AUDIO DE CALIDAD
- ALMOHADILLAS SUAVES
- TEXTILES TRANSPIRABLES
- DIADEMA EXTENSIBLE
- MICRÓFONO PLEGABLE











Alcampo El Corte Inglés GAME Carrefour  fnac 





